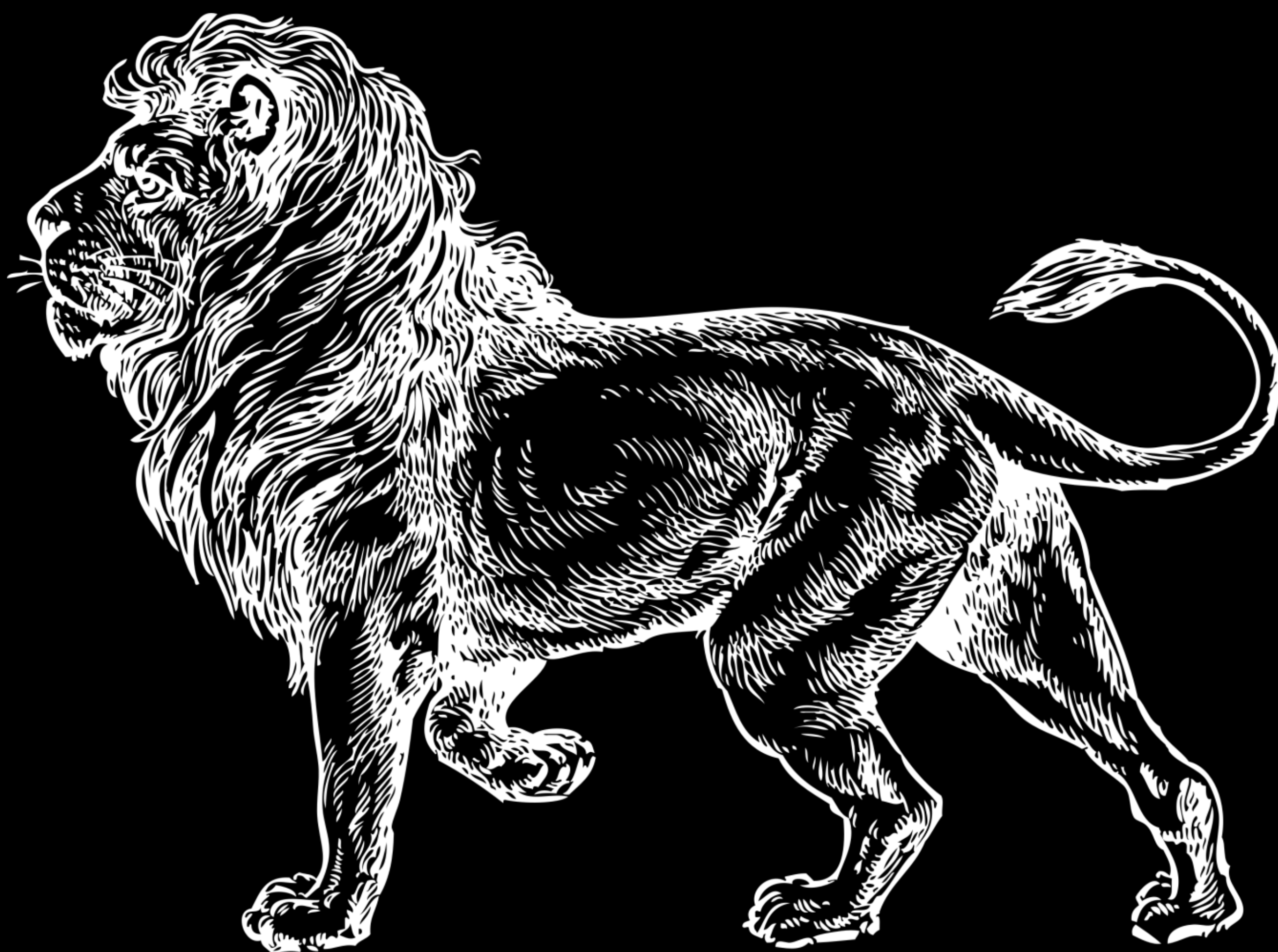
COVERLAST



За авторством Nazika и Flay_Dan
Совместно с Dojo

СОДЕРЖАНИЕ

ПЕРСОНАЖ 3
- СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 3
- ОПИСАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК 3
- ПРОГРЕСС ПЕРСОНАЖА 3
- ХИТЫ (ХП) 4
- СПАСБРОСКИ 4
- НАВЫКИ 4
  - ЛАЗАНИЕ 5
  - ОХОТА И СОБИРАТЕЛЬСТВО 6
  - ЛОВКОСТЬ РУК 6
  - СКРЫТНОСТЬ 6
  - ИНЖЕНЕРИЯ 6
- ОЧКИ ОПЫТА 7
  - РАСТРАТА СОКРОВИЩ 7
- ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ 7

ИССЛЕДОВАНИЕ 8
- ПЛУТАНИЕ 8
- РАСКОПКИ 8
- ПЛАВАНИЕ 8
- ОПАСНОСТИ 8
  - ПОТЕРЯ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК 8
  - УРОН 8
  - СТАРЕНИЕ 9
  - БОЛЕЗНЬ 9
  - НАРКОТИКИ И АЛКОГОЛЬ 9
  - ЖАРА И ХОЛОД 9
  - ПАДЕНИЕ 10
  - ЯД 10
  - ГОЛОДАНИЕ 10
  - НЕДОСТАТОК СНА 10
- ЛЕЧЕНИЕ 10
- СВЕТ И ДАЛЬНОСТЬ ВИДИМОСТИ 10
- КАРТОГРАФИРОВАНИЕ 11
- ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И НАГРУЗКА 11
  - ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ 12
- ВРЕМЯ 13
- ЛОВУШКИ 13
- СНАРЯЖЕНИЕ 14
    - КУРС 17
- МОРСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ 19
  - ПЛОТ 19
  - ТРИРЕМА 19
  - КВАДРИРЕМА 19
  - ДРАККАР 20
  - ЛОДКА 20
  - СУДНА 21
  - ВОДНЫЕ УСЛОВИЯ 21
  - ЭКСПЛУАТАЦИЯ И РЕМОНТ СУДНА 22
  - МОРСКОЙ БОЙ 22
    - КАТАПУЛЬТА 22
    - ТАРАН 23
- СЛУГИ 23
- НЕДВИЖИМОСТЬ И ФИНАНСЫ 27
  - СОБСТВЕННОСТЬ 27
  - ИНВЕСТИЦИИ 27
  - СТРОИТЕЛЬСТВО 28
- СТОЛКНОВЕНИЯ И ПУТЕШЕСТВИЕ 29
- ЗАПОЛНЕНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ 32
- СОКРОВИЩА 32

СРАЖЕНИЕ 33
  - БЛИЖНИЙ БОЙ 33
  - ДАЛЬНИЙ БОЙ 33
  - КОННЫЙ БОЙ 33
  - БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ 33
  - БОЙ С ТЕНЬЮ 33
  - МОРАЛЬ 33
  - МАСЛО 34
  - ДЕЙСТВИЯ В БОЮ 34
  - ДЕЙСТВИЕ 34
  - ПОМИМО ДЕЙСТВИЯ 34
  - РАНА 34
  - СПИРАЛЬ СМЕРТИ 34
- МАССОВОЕ СРАЖЕНИЕ 35
  - ОБЩИЕ ПРАВИЛА 35
  - ПОЛЕ БОЯ 35
  - ОСАДА 36

СТАТ-БЛОКИ 37
- ЖИВОТНЫЕ 38
- НАСЕКОМЫЕ 41
- ЛЮДИ 41

ВЕДУЩЕМУ 42
- ГЕНЕРАТОР ЗАДАНИЙ 44
- ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ 44
- ЛИСТ ПЕРСОНАЖА 44



ПЕРСОНАЖ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Узнав у своего ведущего информацию о предстоящей кампании, игроку нужно создать персонажа. Именно от его лица игрок будет осуществлять взаимодействия в игре.

1. Сделайте броски для значений характеристик
   a. Запишите Модификаторы
   b. Является ли персонаж подходящим?
2. Запишите значение ХП
3. Запишите спасброски
4. Вложите ОН в навыки
5. Определите одежду и имя

Сделайте бросок 3к6[1] для каждой характеристики (Сила, Ловкость, Телосложение) по очереди и запишите их в своем листе персонажа. Игрок может принять решение поменять расположение одного выброшенного значения характеристики с другим. Каждое значение характеристики соответствует Модификатору:

ХАРАКТЕРИСТИКА	МОДИФИКАТОР
3	-3
4 – 5	-2
6 – 8	-1
9 – 12	0
13 – 15	+1
16 – 17	+2
18	+3

ОПИСАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛА

Сила - это мера грубой силы персонажа. Модификатор Силы влияет на урон и успешное открытие застрявших дверей.

ЛОВКОСТЬ

Ловкость - это показатель проворства и быстроты реакции персонажа. Модификатор Ловкости влияет на Класс Доспеха и способность попадать.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Телосложение - это показатель здоровья, живучести и выносливости персонажа. Модификатор Телосложения влияет на ХП[2] персонажа и пригодность для определенных физических деятельностей, таких, как путешествия на большие расстояния.

ПРОГРЕСС ПЕРСОНАЖА



УР	ОПЫТ	ПЧ	ЯД	Д	ОН*
0	-	16	16	16	+2
1	0	14	12	15	0
2	2К	14	12	15	+1
3	4К	14	12	15	0
4	8К	12	10	13	+1
5	16К	12	10	13	0
6	32К	12	10	13	+1
7	64К	10	8	9	0
8	128К	10	8	9	+1
9	256К	10	8	9	0
10	384К	8	6	7	+1
11	512К	8	6	7	0
12	640К	8	6	7	+1
13+	+128К	6	4	5	0

[1] 3к6 означает, что надо бросить 3 шестигранные кости и сложить все выпавшие значения.

[2] ХП – хит-поинт



ХИТЫ (ХП)

Определите ХП персонажа: 10 + Модификатор Телосложения. ХП персонажа - это максимальное ХП, которое персонаж может иметь. В то время как персонаж будет терять ХП разными путями в ходе приключения, существуют различные методы исцеления. Никакое количество исцеления не может привести к тому, что персонаж получит больше, чем его максимальное количество ХП.

СПАСБРОСКИ

Спасброски для игровых (всех) персонажей любых уровней можно найти выше в разделе Прогресс Персонажа. Ведущий сообщит игроку, когда должен быть сделан спасбросок, и какой именно. Спасбросок осуществляется броском к20. Число в таблице отражает то, сколько нужно получить при броске.

К примеру, значение спасброска ПЧ равно 16, что значит, что надо бросить значение к20 равное или выше данному спасброску ПЧ. Выпадение «20» всегда считается успехом, выпадение «1» всегда считается провалом.

Эти спасброски охватывают все возможные ситуации. Когда есть сомнения относительно того, какой тип спасброска использовать, начните с левого столбца в таблице «Спасброски» и перемещайтесь вправо, используя первый тип, который соответствует конкретному эффекту.

- **Паралич (ПЧ)** охватывает любой эффект, в котором жертва не может двигаться.
- **Яд** будет использоваться для любой ситуации, когда ХП не имеют значения, а результат - потеря сознания, очков характеристики или смерть.
- **Дыхание (Д)** используется для эффектов, воздействующих на область.

НАВЫКИ

Представьте, у всех персонажей есть навыки. На первом уровне их шанс всегда 1-к-6[3]. **Каждый нечётный уровень персонаж получает право повысить значение шанса одного выбранного навыка на 1. На первом уровне 2. Это отражено в таблице уровней в разделе Прогресс Персонажа, который выше.**

Ведущий может решить, что для повышения шанса персонажу нужен соответствующий учитель.



[3] В тексте правил можно встретить формулировки «1-к-6». Они значат, что проверка успешна при выпавшей единице на к6, 2-к-6 – при выпавших единице и двойке и т.д.

При попытке использования любой способности игрок должен бросить 1к6, и если результат равен или меньше значения навыка, то действие будет успешным.

ВАЖНО №1

Бросок необходим только тогда, когда существует вероятность. Дайсы[4] выступают в роли судьи непонятных ситуаций. В остальных случаях выступает смекалка игрока, справедливое решение ведущего, их знания и логика.

ВАЖНО №2

Все броски совершаются в открытую, кроме тех, которые описывают правила и разум. Честная игра, следование правилам и разумные решения, как ведущего, так и игроков = легендарная история.

В некоторых случаях ведущий делает бросок, если персонаж не должен сразу понять, был ли бросок успешным. Например, персонаж может легко понять, успешно ли он взломал замок, в таком случае игрок может сделать бросок сам. С другой стороны, после поиска ловушек персонаж не может знать, провалил он поиск или нет. Такой бросок будет делать ведущий.



Если у персонажа уровень навыка 6-к-6, то бросок для проверки навыка делается с двумя кубиками, и только если на обоих выпадает 6, попытка проваливается.

Персонаж должен быть не нагружен, чтобы использовать любые навыки, которые связаны с передвижением, или получит одну помеху[5] к броску. Персонаж должен иметь Инструменты Специалиста, чтобы использовать Инженерию для открывания замков или других подобных действий.

[4] Дайс – игральная кость.

КРАТКО О ЛИСТЕ ПЕРСОНАЖА	
СПАСБРОСКИ	**ХАРАКТЕРИСТИКИ**
Паралич	Сила
Яд	Ловкость
Дыхание	Телосложение
НАВЫКИ	
Лазание	Ловкость рук
Выживание	Скрытность
Инженерия	

ЛАЗАНИЕ

У каждого персонажа на первом уровне есть шанс 1-к-6 использовать навык Лазание, который позволяет забираться на стены и другие отвесные поверхности без явных опор для рук. Персонажи должны быть не нагружены, чтобы попробовать применить этот навык, иначе получат одну помеху к броску (для 1-к-6 выбрать большее значение из двух). Провал означает, что персонаж падает со случайной точки в процессе подъёма. Персонажи, у которых свободны обе руки, могут забираться по веревкам и лестницам без бросков.



[5] В тексте правил можно встретить формулировки Помеха и Преимущество. Они означают, что нужно бросить два соответствующих дайса и выбрать меньшее или, соответственно, большее значение. Если говорится про три помехи, то наименьшее или наибольшее из трех и т.д.

ОХОТА И СОБИРАТЕЛЬСТВО

Персонажи могут найти еду и воду во время своих сухопутных путешествий. Чтобы найти еду в дикой местности, нужно совершить проверку Выживания со следующими Модификаторами в зависимости от местности:

МЕСТНОСТЬ	ШАНСЫ НАЙТИ ЕДУ
Равнины	+1-к-6
Горы	как обычно
Леса	+2-к-6
Пустыня	-1-к-6
Джунгли	+2-к-6
Болота	как обычно

Охота требует времени, и расстояние, пройденное за день с успешной охотой, уменьшается на 1к4 x 25%[6]. Неудачная охота занимает весь день. Успех означает, что партия получает запас еды, которого хватит на 1к4 дней одному персонажу. 1к10 боеприпасов расходуется на попытку. Если у персонажа нет подходящего дальнобойного оружия, шансы найти еду уменьшаются на 1. Если у персонажа вообще нет дальнобойного оружия, уменьшите шансы еще на 1. В зимнее время уменьшите шансы еще на один, если персонажи находятся не в пустыне, где это не имеет значения. Вся еда, добытая через собирательство и охоту, эквивалентна "стандартным рационам". Нахождение достаточного количества питьевой воды легко в большинстве мест, однако в пустыне вода может быть найдена, если Выживание успешно проброшено на 1к12 вместо 1к6.

ЛОВКОСТЬ РУК

Обчистить карманы ни о чем не подозревающего человека, спрятать небольшой предмет от обыска, приготовить оружие, чтобы никто не заметил, заменить лежащий на чувствительной к весу плите предмет настолько же весящий мешок с песком - все это и многое другое - примеры применения Ловкости Рук. У персонажа на первом уровне есть шанс 1-к-6 успешно совершить подобное действие.

СКРЫТНОСТЬ

Скрытность позволяет персонажу красться и прятаться. Чтобы использовать навык Скрытность, те, от кого персонаж хочет спрятаться, не должны знать о его присутствии, а также должно быть место, в котором можно скрыться. Скрытность - это не невидимость! К примеру, если персонаж слышит, как враги идут к нему по пустому коридору, он не сможет спрятаться, потому что отсутствует подходящее укрытие. В комнате с мебелью персонаж сможет использовать Скрытность для того чтобы спрятаться, однако если кто-либо проведет поиски в комнате, персонаж будет обнаружен. Если персонаж атакует после успешного использования Скрытности, эта атака всегда считается внезапной атакой, даже если противник уже вступил в бой.

ИНЖЕНЕРИЯ

Манипулирование небольшими механическими предметами - это деятельность под названием Инженерия. Инженерия часто используется для открытия замков или устранения небольших механических ловушек. Обратите внимание, что таким образом можно открывать только механические замки и только если у персонажа есть доступ к замочной скважине (или другому открывающему механизму). Только обнаруженные ловушки с механизмом, к которому персонажи имеют доступ, могут быть обезврежены. К примеру, растяжка - такая ловушка, которую персонажи могут попытаться обезвредить, как и замок с ядовитой иглой. Нажимная

[6] 25% - означает, что надо бросить к100. Успехом будут значения 25 и ниже. Бросок к100 имитируется двумя разными к10, где у одного значение будет десятками, а у другого - единицами.

плита, которая при нажатии обрушивает потолок - это пример ловушки, которую персонажи не могут обезвредить, потому что механизм находится за стенами, полом или потолком. Другие использования Инженерии (установка ловушек, например, или создание импровизированных устройств из материалов под рукой) должны рассматриваться ведущим в каждом конкретном случае. Персонаж получает только одну попытку использовать Инженерию на каждый конкретный предмет. Если эта попытка проваливается, персонаж должен получить уровень, прежде чем снова пытаться воздействовать на этот предмет. На первом уровне шанс успеха в применении Инженерии – 1-к-6.

ОЧКИ ОПЫТА

Очки Опыта (ОО) отражают развитие и прогресс персонажей игроков. Как и многие другие понятия в этой игре, ОО абстрактны и не являются буквальным мерилом опыта, пережитого персонажем или того, что он узнал. Опыт делится поровну.

РАСТРАТА СОКРОВИЩ

Это единственный способ получить ОО на игре. Все ценные предметы, полученные из нецивилизованных или заброшенных областей только после растраты на бесполезную деятельность (например, пьянство в трактире или подношение) засчитываются в ОО. Каждая серебряная монета в стоимости растраченного сокровища дает 1 ОО. Опыт делится между всеми выжившими членами партии, участвовавшими в приключении. Используйте это правило разумно. Читы для слабаков.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ

Когда персонаж получает достаточно Очков Опыта для следующего уровня, изменение произойдет, как только персонаж вернется в безопасное место. В этот момент уровень персонажа меняется, и все преимущества этого уровня предоставляются немедленно.



ИССЛЕДОВАНИЕ

ПЛУТАНИЕ

Персонажи могут уверенно следовать по тропам, дорогам и другим, хорошо известным ориентирам, без страха потеряться. Однако путешествуя по дикой местности, легко потерять направление. В начале каждого дня путешествия ведущий бросает 1к6, и на значении, равному соответствующему числу данной местности, (см. Столкновения и Путешествие) партия может сойти с курса. После этого ведущий должен сделать секретный бросок против самого высокого Выживания группы путешественников. Если бросок проваливается, группа теряется. Если в результате броска группа потерялась, они вряд ли это осознают сразу. Партия продолжит путешествие, и ее члены не будут понимать, что они сбились с пути, еще несколько дней. Ведущий решит, куда направляется группа и как далеко от желаемого направления. Один из вариантов - выбрать направление, слегка отклоняющееся от курса. Например, если группа планировала идти на юг, то они направляются на юго-запад или юго-восток.

РАСКОПКИ

Один человек может выкопать 3 кубических фута земли за час, если у него есть подходящее снаряжение (Модификатор Силы добавляется к количеству кубических футов). Он может вырыть половину от этого, если имеет импровизированные инструменты, или четверть, если никаких инструментов нет.

ПЛАВАНИЕ

Предполагается, что каждый персонаж умеет плавать. Персонажи передвигаются вдвое медленнее, когда плывут. У нагруженных персонажей есть вероятность утонуть, однако это остается на усмотрение ведущего. Сильно нагруженные персонажи, одетые в латы и/или несущие большое количество сокровищ, вероятно, утонут с вероятностью 90% или больше. Персонажи, несущие меньше сокровищ или одетые в более легкую броню, могут утонуть с вероятностью такой низкой, как 10%.

ОПАСНОСТИ

Во вселенной много что коробит.

ПОТЕРЯ ОЧКОВ ХАРАКТЕРИСТИК

Потеря очков характеристик влияет на персонажей настолько, насколько меняются их Модификаторы и бонусы. Например, персонаж, чье значение Силы снижается с 13 до 12, больше не будет иметь соответствующего Модификатора Силы. Сильнее всего это бьёт по Телосложению, потому что любое изменение Модификатора Телосложения тут же применяется и к текущим, и к максимальным ХП. Если значение любой из характеристик персонажа упадёт до нуля, он умирает или что похуже - станет овощем.

УРОН

Когда персонаж (или существо) получает урон, количество полученного урона вычитается из его текущих ХП. Когда текущие ХП достигают нуля, персонаж умирает.

Если ХП упало до/менее половины значения (округляя в меньшую сторону), то персонаж получает штраф «спирали смерти»: все броски и спасброски совершаются с помехой.

СТАРЕНИЕ

Становящиеся старыми персонажи потеряют свои способности и в конечном счете умрут. В приведенной ниже таблице показано, с какого возраста персонаж должен делать спасбросок против Паралича и в каком возрасте налагаются штрафы на Модификатор.

Без Модификатора	-2	-4	-6	-8
40	50	60	80	90

Проваленный спасбросок означает, что значение определенной случайной характеристики уменьшается на одно очко.

БОЛЕЗНЬ

Персонажи, исследующие заброшенные руины, древние гробницы и непроходимые дикие земли, могут подвергаться всевозможным заразам и болезням. Болезни уникальны по своей природе, но все они имеют следующие характеристики: инкубационный период, время заражения, промежуток и эффект. Когда персонаж подвергается болезни, ведущий делает за него спасбросок против Яда. Если спасбросок провален, персонаж заражается. Инкубационный период показывает, через сколько времени болезнь начнет действовать. В момент начала действия болезни он должен совершить еще один спасбросок, а затем еще один через каждый промежуток в период времени заражения, и страдать от эффекта болезни за каждый проваленный спасбросок. Каждый спасбросок против болезни после заражения имеет штраф -2, если персонаж не отдыхает в течение всего времени заражения.

Например, у Лихорадки Зеленой Реки инкубационный период занимает одну неделю, промежуток 4 часа, время заражения 3 дня, а эффект снижает Силу. Поэтому спустя неделю после того, как персонаж заразился, персонаж должен совершать спасбросок против Яда каждые четыре часа в течение трех дней (всего 18 спасбросков), а за каждый проваленный спасбросок потеряет одно очко Силы.

НАРКОТИКИ И АЛКОГОЛЬ

Наркотики рассматриваются так же, как и яды, однако последствия проваленного спасброска (спасбросок не кидается, если употребляются намеренно) обычно гораздо менее серьезные, чем смерть. Ведущий определяет эффекты конкретных наркотиков в своей кампании. Алкоголь гораздо более пагубный, потому что он достаточно распространен, чтобы любой мог злоупотреблять им, так как пиво и вино часто безопаснее для питья, чем вода. Трезвенники встречаются очень редко. Пьяные персонажи получают помеху к Ловкости и всем спасброскам на время, установленное ведущим.

ЖАРА И ХОЛОД

При высоких и низких температурах персонажам необходимо пить в два раза больше воды, чем обычно. Чтобы избежать неприятностей, необходим соответствующий комплект одежды или врожденный иммунитет, иначе персонажи будут получать урон, как показано в следующей таблице:

ТЕМПЕРАТУРА	УРОН, за ход
Мороз	1к6
Холодно	1к4
Нормально	-
Жарко	1к4
Пекло	1к6



ПАДЕНИЕ

Персонажи получают 1к6 урона от падения за каждые 10 футов высоты.

ЯД

Существует множество вариантов, как персонаж может стать отравленным. Персонаж, подверженный яду, должен пройти спасбросок Яда или пострадает от последствий. Типичные последствия подвержения яду - мгновенная смерть, впадение в глубокий сон, потеря ХП или, возможно, снижение значения одной или более характеристик.

ГОЛОДАНИЕ

Персонаж должен есть, по крайней мере, один фунт пищи в день и один галлон воды каждый день, или пострадает от плохих последствий. (Для больших существ - в два раза больше. Для огромных - в четыре раза больше.) За каждые 24 часа, которые персонаж проводит без должного количества еды, персонаж должен сделать спасбросок против Яда, и в случае провала потеряет одно очко Телосложения. За каждые 24 часа, которые персонаж проводит без воды, персонаж теряет половину Телосложения, если не преуспеет в спасброске против Яда. После трёх неудачных спасбросков против Яда от нехватки воды персонаж умрёт. Если персонаж пил и ел только половину от необходимого, то спасброски совершаются с преимуществом.

НЕДОСТАТОК СНА

Персонаж должен спать не менее четырёх часов за 24х-часовой период, чтобы нормально функционировать. Если этого не происходит, персонаж получает штраф -1 на все броски (-10% на броски 1к100%), пока ситуация не будет исправлена. Если персонаж продолжает дальше жить без достаточного сна, налагается кумулятивный штраф -1/10% за каждый день без надлежащего отдыха.

ЛЕЧЕНИЕ

ХП восстанавливается после соответствующего лечения в течении разумного промежутка времени. Если лечение не требуется, то ХП восстановится постепенно.

Персонажи, страдающие от временной потери характеристики, восстанавливают одно очко (в каждой затронутой характеристике) за один день отдыха.

Регенерация восстанавливает ХП и значения характеристик только до их обычного максимума, никогда больше.

СВЕТ И ДАЛЬНОСТЬ ВИДИМОСТИ

Факела и лампы излучают свет в радиусе 30 футов. Свечи излучают свет в радиусе 10 футов. Лампы используют склянки с маслом в качестве топлива; лампа может непрерывно гореть на одной склянке в течение 24 ходов. Факела горят непрерывно 6 ходов, а затем потухают. Свечи горят 12 ходов. Персонажи, переносящие источники света, не могут застать врасплох оппонентов, потому что свет выдаёт их присутствие раньше времени. Судейство ведущего определит, насколько далеко могут видеть персонажи в иных ситуациях.



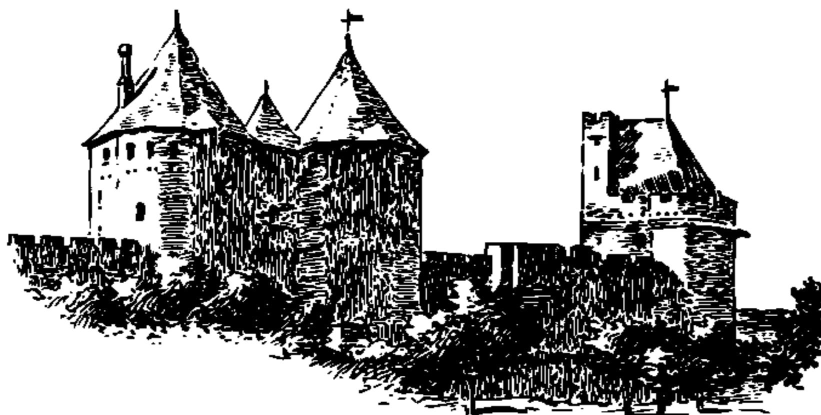
ДАЛЬНОСТЬ ВИДИМОСТИ	
Открытое пространство	2 мили
Дождь, снег	1 миля
Туман	100’ - 300’
В ясный день на высоте	40 миль
Со смотровых площадок судов	18 миль
С палуб и судов	6 миль

КАРТОГРАФИРОВАНИЕ

Создание карты какой-то структуры или подземного комплекса требует, чтобы у одного персонажа в партии были бумага, чернила и две свободные руки. Ведущий лишь обязан давать вербальное описание области, и если игрок спросит, насколько его карта соотносится с реальной картой, ведущий лишь обязан указать на весьма очевидные ошибки. Если персонажи игроков двигаются со "скоростью исследования", то ведущий должен давать точные размеры коридоров и областей - проведение таких измерений - одна из причин, по которой партия продвигается вперёд так медленно. Чрезвычайно нестандартные области, такие как природные пещеры, лучше всего описывать грубо, так как точное картографирование без целой исследовательской группы просто невозможно. Наружное картографирование - не такой требовательный процесс. Если для наземных путешествий используется система карт с шестигранниками, ведущий просто информирует игроков, по какому типу местности игроки передвигаются, и какая местность их окружает (если другая местность не препятствует их зрению).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И НАГРУЗКА

Скорость персонажа определяется тем, как много снаряжения он несет, или насколько он нагружен. В самом строгом смысле, это должно определяться путем складывания веса всего переносимого снаряжения. В реальности же никто не отслеживает такие вещи во время игры. Тем не менее, ведущий уполномочен провести проверку инвентаря персонажа в любое время, так что каждый игрок должен убедиться, что его персонаж несёт разумное количество снаряжения, и что это всё снаряжение умещается на персонаже или в рюкзаке. Несомые предметы, такие как плащи, драгоценности, рюкзаки и т.д. сами по себе не учитываются при определении нагрузки. Несомые мешки, полные вещами, считаются одним обычным предметом. Кольчуга и латы увеличивают количество Очков Нагрузки, но не учитываются вместе с обычным снаряжением при расчете нагрузки. Несколько маленьких предметов одного типа (шипы, стрелы и т.д.) считаются как один обычный предмет при подсчете нагрузки. Несомые одежда, броня и драгоценности не учитываются. Всё оружие учитывается как отдельные предметы. Очень маленькие единичные предметы не учитываются. Негабаритные вещи учитываются отдельно. Негабаритные предметы включают в себя большое и другое двуручное оружие, любые предметы, требующие двух рук для переноса или такие же длинные, как переносящий персонаж.



ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ					
ОЧКИ	НАГРУЗКА	СКОРОСТЬ			
		ЗА ХОД	ЗА РАУНД		ДНЕВНОГО ПЕРЕХОДА, в милях
		ОСМОТР	БОЙ	БЕГ	
0 – 1	Легко	120’	40’	120’	24
2	Терпимо	90’	30’	90’	18
3	Тяжело	60’	20’	60’	12
4	Очень тяжело	30’	10’	30’	6
5	Перегруз	0	0	0	0

ОЧКИ НАГРУЗКИ	
Персонаж одет в кольчугу	+1
в латы	+2
Персонаж несет 6 или более вещей	+1
11 или более вещей	+1
16 или более вещей	+1
21 или более вещей	+1
Персонаж несет негабаритный предмет	+1 за предмет

ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Если животное тянет телегу или другое транспортное средство, вес груза в транспортном средстве (согласно этой схеме) также распространяется на животное. Несколько животных, тянущих одно транспортное средство, делят общую нагрузку между собой. Мулы вычитают 5 из их итогового значения нагрузки, но перемещаются в два раза медленнее указанной скорости.

Пони двигаются с указанной скоростью, но начинают с 6 очками нагрузки.

Все суточные расстояния путешествий включают в себе периодический отдых. Персонажи добавляют свой Модификатор Телосложения к тому, сколько они могут пройти за сутки пешком. Темпы передвижения, указанные в таблице выше и ниже, рассчитаны на основе 8-часового путешествия по свободной дороге.



ДЛЯ ЕЗДОВЫХ ЖИВОТНЫХ					
ОЧКИ	НАГРУЗКА	ЗА ХОД	ЗА РАУНД		ДНЕВНОГО ПЕРЕХОДА, в милях
		ИССЛЕДОВАНИЕ	БОЙ	БЕГ	
0 – 10	Легко	240’	80’	240’	48
11 – 15	Терпимо	180’	60’	180’	36
16 - 20	Тяжело	120’	40’	120’	24
21 – 25	Очень тяжело	60’	20’	60’	12
26+	Перегруз	0	0	0	0

ОЧКИ НАГРУЗКИ	
За каждого человека, едущего на животном	+5 + нагрузка наездника
Животное носит кожаный доспех	+1
кольчугу	+2
латы	+3
Животное тянет транспортное средство	- 10 от нагрузки транспорта за ось
За каждые 5 вещей, которые несёт животное	+1
Извозчик паковал груз на животное	+ 5

Тип местности и плохая погода влияют на темп, как показано в этой таблице:

ИЗМЕНЕНИЕ ТЕМПА	
МЕСТНОСТЬ, ПОГОДА	ИЗМЕНЕНИЕ
Джунгли, горы, болота	x 1/3
Пустыня, леса, холмы	x 1/2
Открытая, равнины, тропы	x 2/3
Дороги	x 1
Сильный ветер или осадки	x 1/2
Штормовые условия	x 1/3

Персонажи могут принять решение провести форсированный марш, путешествуя 12 часов в сутки. Если это будет сделано, добавьте дополнительные 50% к дневному переходу. Каждый день форсированного марша после первого причиняет 1к6 урона персонажам, а также причиняет этот урон животным с первого дня. Животное, которое получит 5 или 6 урона таким образом, умирает в конце этого дня пути.

ВРЕМЯ

В игре время проходит так, как удобно для игры. Если персонажи просто чего-то ожидают по какой-то причине, ведущий может заявить: "Прошло два дня", или сколько требуется. Если не происходит ничего важного, персонажи просто помечают потраченные запасы еды или расходы на содержание и разбираются с любыми другими делами, произошедшими за это время. Есть периоды, когда важен строгий учет времени. Большинство приведенных в правилах мер времени сами объясняют себя. Тем не менее, эти две единицы времени имеют особое значение в игре:

- **"Ход"** занимает десять минут.
- **"Раунд"** длится шесть секунд.

ЛОВУШКИ

Подземелья и руины часто содержат ловушки. Как правило, должен быть способ избежать или уменьшить эффект от сработавшей ловушки. Например, спасбросок против Паралича зачастую используется для того, чтобы избежать падение в крытую яму.

БРОНЯ	ГОРОД	СЕЛО	КД
Броня, Кожаная	25 см	50 см	14
Кольчужная	100 см	-	16
Латы	1000 см	-	18
Щит	10 см	25 см	2
Конская, Кожаная	250 см	-	14
Кольчужная	500 см	-	16
Латы	1000 см	-	18

Персонажи, носящие доспехи, получают Базовый КД, указанный для доспехов их типа. Персонажи, не носящие доспехи, имеют Базовый КД 10 + Модификатор Ловкости. Щиты увеличивают КД на 2.

РУКОПАШНОЕ	ГОРОД	СЕЛО	УРОН
Цестус	10 см	-	1к3
Гаррота	5 см	-	1к6
Пика	30 см	-	1к10
Боевой ухват	20 см	-	-
Древковое	30 см	-	1к8
Рапира	15 см	-	1к8
Копье	5 см	3 см	1к6
Посох	5 см	3 см	1к4
Оружие, Большое	50 см	-	1к10
Среднее	20 см	50 см	1к8
Крошечное	5 см	5 см	1к4
Малое	10 см	10 см	1к6
Кнут	10 см	25 см	1к3

Общие типы оружия указаны только для правил и классификации. Персонажи, приобретающие такие предметы, должны точно указать, какого рода оружие покупается. Серебряное оружие стоит в десять раз больше, чем стандартное оружие, и имеет шанс сломаться 1-к-10, когда его используют для атаки, даже если атака промахивается.

- **Цестус**: включает все виды кулачных бинтов и кастетов. Использующие получают штраф -2 на броски попадания по врагу с немодифицированным КД 15 или выше.
- **Гаррота**: использование этого оружия требует неожиданной атаки или успешного захвата. Если удар попадает, цель считается схваченной и получает 1к6 урона в раунд.
- **Длинное копьё**: это оружие может использоваться как одноручное, если используется для рывка, будучи верхом. В остальных случаях это просто древковое оружие.
- **Мэнкетчер**: успешное попадание этим оружием требует от жертвы совершить спасбросок против Паралича. Если он не успешен, жертва считается беспомощной, так же как и держащий мэнкэтчер, пока цель захвачена. Это оружие должно держаться двумя руками.
- **Древковое оружие**: это двуручное оружие может быть использовано для атаки из второй шеренги и для принятия рывка, а также получает бонус +1 к попаданию по врагу с немодифицированным КД 16 и выше.
- **Рапира**: это одноручное оружие получает штраф -2 к попаданию по врагу с немодифицированным КД 15 или выше.
- **Копье**: может быть использовано для атаки из второй шеренги и для принятия рывка.
- **Посох**: Это оружие должно использоваться двумя руками.
- **Оружие, Большое**: эти оружия должны использоваться двумя руками. Двуручные мечи, двуручные молоты, и большие топоры принадлежат к этой категории.
- **Оружие, Среднее**: этот тип оружия включает в себя стандартные мечи, боевые топоры и булавы. Крошечные гуманоиды должны использовать их двумя руками.
- **Оружие, Крошечное**: эта категория маленьких оружий включает в себя кинжалы и дубинки. Этот тип оружий имеет штраф -2 к попаданию по врагам с немодифицированным КД 15 и выше.

- **Оружие, Малое**: эта категория одноручных оружий включает в себя короткие мечи и ручные топоры.
- **Кнут**: это оружие неэффективно против целей с немодифицированным КД 14 и выше, но позволяет совершать рукопашные атаки оппонентам на расстоянии 10 футов.

"Немодифицированный Класс Доспеха" считается, как КД брони и щита. Модификаторы Ловкости и другие изменения КД не учитываются. Некоторые оружия могут атаковать "из второй шеренги". Это используется, когда в бою определена линия боя. Обычно бить могут только те, кто стоит в первой линии, но оружия этого типа позволяют бить тем, кто стоит за линией боя.

	ЦЕНА			ДИСТАНЦИЯ		
ДАЛЬНОБОЙНОЕ	**ГОРОД**	**СЕЛО**	**УРОН**	**КОРОТКАЯ**	**СРЕДНЯЯ**	**ДЛИННАЯ**
Духовое	5 см	-	-	< 20’	< 50’	< 80’
Лук, Длинный	45 см	-	1к6	< 50‘	< 600’	< 900’
Короткий	25 см	25 см	1к6	< 50’	< 300’	< 450’
Арбалет, Тяжелый	30 см	-	1к8	< 50’	< 200’	< 600’
Легкий	25 см	-	1к6	< 50’	< 150’	< 400’
Камень	-	-	1к2	< 10’	< 20’	< 30’
Праща	1 см	5 мм	1к4	< 50’	< 300’	< 450’
Дротик	1 см	-	1к4	< 10’	< 20’	< 30’
Копье	5 см	3 см	1к6	< 10’	< 20’	< 60’
Другое метательное	(совпадает с рукопашным эквивалентом)			< 10’	< 20’	< 30’

- Стрелы и арбалетные болты стоят 5 мм каждая, пули для пращи 2 мм каждая.
- Штраф к попаданию по цели на средней дистанции составляет -2, а на дальней -4.
- Легкие арбалеты стреляют через раунд и игнорируют 2 очка КД цели, тяжелые арбалеты стреляют каждый третий раунд и игнорируют 4 очка КД цели.
- Каждое дальнобойное оружие может стрелять один раз в раунд за исключением арбалетов, что указано выше.
- У пращей, из которых стреляют камнями вместо пуль, дистанция в два раза короче.

ЖИВОТНЫЕ	ГОРОД	СЕЛО
Почтовый голубь	100 см	100 см
Собака, кошка	1 см	2 см
Лошадь, Ездовая	100 см	100 см
Боевая	500 см	-
Домашний скот	10 см	5 см
Мул	50 см	25 см
Пони	75 см	50 см

КОНТЕЙНЕРЫ	ГОРОД	СЕЛО
Рюкзак	3 см	1 см
Бочка	1 см	5 см
Сундук	10 см	5 см
Сумка	5 мм	1 мм
Колчан	5 см	10 см
Мешок	5 мм	2 мм
Седельная сумка	1 см	5 мм

Колчан и стрелы или болты внутри (не больше 20) вместе считаются одним предметом с точки зрения нагрузки.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА	ГОРОД	СЕЛО
Тележка	50 см	25 см
Карета	500 см	-
Вагон	150 см	75 см
Колесница	250 см	-
Лодка, Плот	100/5 см	60/- см
Корабль, Трирема	10000 см	-
Квадрирема	50000 см	-
Драккар	30000 см	-

Суда хорошего качества стоят на 5% больше. Суда отличного качества стоят на 15% больше. Передовые судна стоят на 33% больше. Плохие судна стоят на 10% меньше, Ужасные судна стоят на 25% меньше.

ЕДА	ГОРОД	СЕЛО
Бутылка вина/Ликера, Дешевая	5 мм	2 мм
Обычная	> 1 см	> 1 см
Лютая	> 10 см	-
Напиток, Дешевый	1 мм	1 мм
Обычный	3 мм	2 мм
Хороший	6 мм	4 мм
Бодрящий	> 15 см	> 10 см
Еда, Странная	1 см	5 мм
Рвотная	2 мм	1 мм
Дорогая	> 15 см	> 10 см
Обычная	5 мм	3 мм
Рацион/День	2 см	1 см
Корм/День	1 см	5 мм

УСЛУГИ	ГОРОД	СЕЛО
Почта, Местная	1 см	-
Регион	5 см	-
Государство	15 см	15 см
Вне государства	25 см	25 см
Карета, Местная	1 см	-
Путешествие, в день	10 см	10 см
Чартер, в день	20 см	-
Груз, за фунт в день	5 мм	5 мм
Корабль, Проезд, в день	2 см	-
Чартер, в день	100 см	100 см

ПРОЖИВАНИЕ	ГОРОД	СЕЛО
Сарай, Гроб	-	1 мм
Гостиница, Бедная	1 см	5 мм
Обычная	5 см	2 см
Безопасная	10 см	5 см
Приличная	> 25 см	> 2 см
Роскошная	> 100 см	> 25 см
Аренда, месяц (за 10^2 фут.)	30 см	15 см

Траты указаны за день, если не сказано иначе. Стоимость покупки вместо аренды - цена аренды за месяц умножить на сто.

РАЗНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	ГОРОД	СЕЛО
Воздушный пузырь	1 см	1 см
Спальник	2 см	1 см
Блок и Канат	2 см	3 см
Книга, Пустая	5 см	10 см
Полная	10 см	20 см
Калтроп	5 мм	-
Свеча	1 мм	1 мм
Цепь, за фут	1 см	2 см
Мел	1 мм	1 мм
Одежда, Роскошная	> 20 см	-
Обычная	5 см	2 см
Бедная	1 см	5 мм
Зимняя	10 см	5 см
Котелок	1 см	5 мм
Кошка	5 см	5 см
Лом	2 см	2 см
Сверло	5 см	5 см
Рыболовные снасти	1 см	1 см
Склянка масла	5 мм	5 мм
Чеснок	3 мм	1 мм
Драгоценный камень	> 5 см	> 5 см
Абордажный крюк	5 см	10 см
Святой символ, серебро	25 см	50 см
сталь	10 см	10 см
дерево	1 см	1 мм
Святая вода	25 см	25 см
Песочные часы	100 см	-
Чернила	1 мм	5 мм
Музыкальный инструмент	> 1 см	> 5 см
Лестница, 10'	> 10 см	> 10

		см
Фонарь	3 см	5 см
Сало	1 мм	1 мм
Замок	7 см	10 см
Колотушка	3 мм	3 мм
Наручники	10 см	15 см
Карта, Королевство	10 см	25 см
Местная	1 см	5 см
Зеркало, Стекло	10 см	15 см
Серебро	30 см	-
Сталь	1 см	5 см
Гвозди	1 мм	5 см
Бумага	2 мм	2 мм
Кирка	6 см	12 см
Труба	1 см	5 мм
Шест, 10’	1 см	5 мм
Снаряжение для езды	25 см	10 см
Веревка, 50’	3 см	3 см
Чехол для свитков	1 см	3 см
Лопата	3 см	3 см
Мыло	1 мм	1 мм
Инструменты специалиста	50 см	-
Шип, Железный	3 мм	5 мм
Деревянный	1 мм	1 мм
Подзорная труба	250 см	-
Палатка, Большая	25 см	-
Шатер	50 см	-
Персональная	5 см	10 см
Обычная	10 см	20 см
Трутница	1 см	5 см
Табак	1 см	5 мм
Факел	1 мм	1 мм
Флакон, Пустой	5 мм	7 мм
Бутылка, Пустая	5 мм	7 мм
Бурдюк	1 см	1 см
Свисток	1 см	1 см
Волчья ягода	1 см	1 мм

Выделенные *курсивом* предметы являются НЕ нагружающими, хотя ведущий может решить, что определенные количества таких предметов уже будет учитываться при подсчете нагрузки. Предметы, выделенные курсивом и полужирным шрифтом ***одновременно***, являются Негабаритными.

КУРС - 1 зм = 50 см = 500 мм





МОРСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

СУДНО	НЕОБХОДИМЫЙ ЭКИПАЖ	МИЛЬ В СУТКИ (КЛЕТКИ: ПУТЬ/БОЙ)		ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ (ТОНН)	КХП	КД
		ПАРУС	ГРЕБЛЯ			
Плот, Лодка	1	144 (24/2)	72 (12/1)	До 5	12	По ситуации
Трирема	200	288 (48/4)		До 45	24	
Квадрирема	260	312 (52/5)		Более 250	36	
Драккар	80	528 (88/7)		До 60	16	

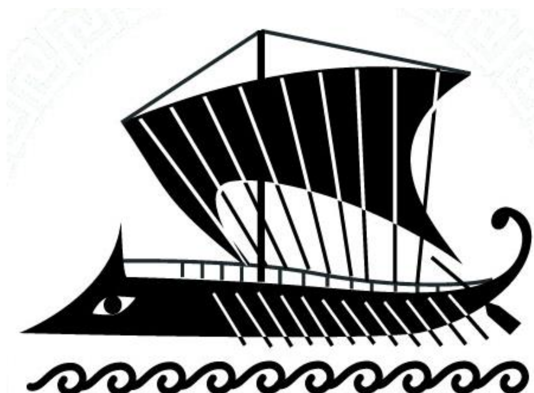
ПЛОТ

Плавучее сооружение, конструкция из связанных совместно брёвен или стеблей камыша, тростника, скрученных в пучки, предназначенная для перемещения людей и грузов. Возможно установить парус.



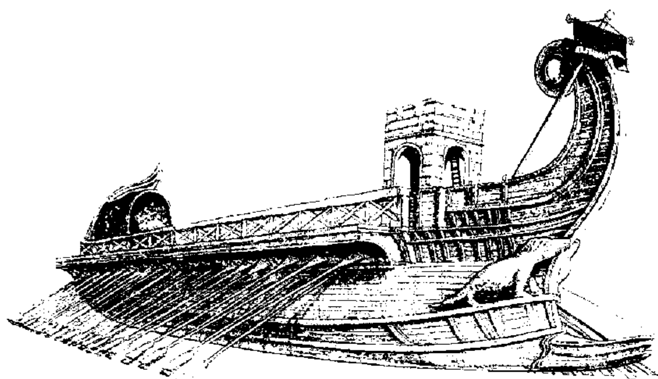
ТРИРЕМА

От греческих слов «три» и «гребец». Основной тип греческого боевого корабля, имел три ряда весел, получил распространение в VI в. до н.э. Триеры строили длиной от 36 до 45 м, шириной 6 м, глубина осадки составляла 1 м, то есть триера была низкой, длинной и заостренной. Главным оружием триеры был таран, укрепленный у носа корабля и при атаке пробивавший корпус противника; иногда над тараном ставили железные рогатины, чтобы ломать борт вражеского судна. Команда состояла из 170 гребцов (верхний ярус – по 31, остальные – по 27 с каждого борта), 20 матросов и 12 солдат. Имела паруса, которые использовались только во время бури и в дальних плаваниях. Триеры прославились в Саламинском сражении (480 г. до н.э.) под командованием Фемистокла, где они разбили персидский флот, несмотря на превосходство его кораблей в размерах. У римлян такие корабли носили название «трирема».



КВАДРИРЕМА

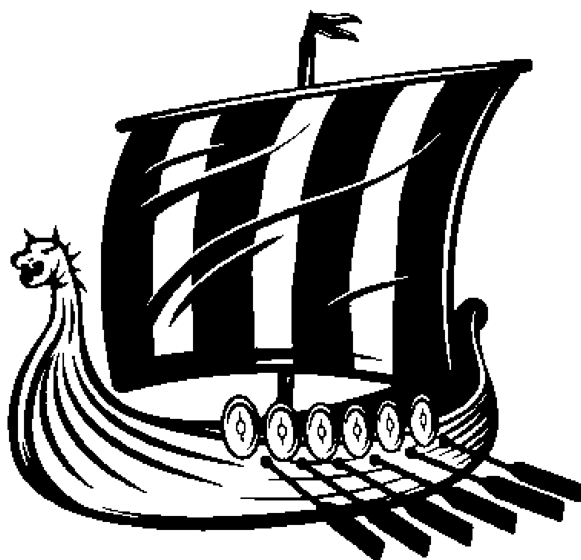
Эти корабли, как и более крупные, строили только во время больших военных кампаний, потому что для локальных конфликтов они банально не были нужны. Греческое название этого корабля – тетрера. В название вложена цифра «четыре» (оно переводится как четыре весла), но что конкретно это



значит – неизвестно. Возможно, квадриремы были четырехпалубными, но большая часть исследователей сходится во мнении, что на этих кораблях просто приходилось четыре гребца на три весла, в то время как на более легких кораблях было по гребцу на весло. Зачем «лишний»? Просто одно весло было тяжелее, только и всего. Квадриремы уже не ограничивались одним тараном, как триремы. Конечно, и на триремах порой устанавливали метательные машины, но для квадрирем это стало необходимостью. На вооружении так же стояли абордажные вороны и десантные команды.

ДРАККАР

Это был длинный вместительный корабль универсального класса с малой осадкой, приводимый в движение парусом и гребными веслами. Слово «драккар» («drakkar») имеет норвежское происхождение и этимологически восходит к древнескандинавскому языку, где «drage» означало буквально «дракон», а слово «kar» можно перевести как «корабль». В древнескандинавском и ряде германских языков драккар викингов также называется «langskip», что значит «длинный корабль». Размеры драккара – величина вариативная. Средняя длина такого корабля составляла от 10 до 19 метров (соответственно от 35 до 60 футов), хотя предположительно могли существовать суда большей длины. Это были универсальные корабли, они использовались не только в военных действиях. Зачастую их применяли для торговли и перевозки грузов, на них путешествовали на большие расстояния (не только в открытом море, но и по рекам). В этом заключается одна из главных особенностей кораблей драккаров – малая осадка давала возможность легко маневрировать на мелководье. Драккары позволили скандинавам открыть Британские острова (включая Исландию), достичь берегов Гренландии и Северной Америки. В частности, американский континент открыл викинг Лейф Эрикссон по прозвищу «Счастливый». Точная дата его прибытия в Винланд (так Лейф назвал, вероятно, современный Ньюфаундленд) неизвестна, но это точно случилось ранее 1000 года. Столь эпичное путешествие, увенчавшееся успехом во всех смыслах, лучше всяких характеристик говорит о том, что модель драккара была крайне удачным инженерным решением.



ЛОДКА

Небольшое судно. В русском Военно-морском словаре лодка определяется как судно длиной до девяти метров, шириной до трёх метров и грузоподъёмностью до пяти тонн. Как правило, лодки — гребные суда, но бывают и парусные лодки. Лодка почти не изменилась с древнейших времён до

наших дней. Острый нос, углубление для размещения гребца, лопатообразное весло — так выглядела лодка наших предков. А изготовлена она может быть разными способами и из разных материалов — будь то



цельный ствол дерева, отдельные доски или каркас, обтянутый шкурой.

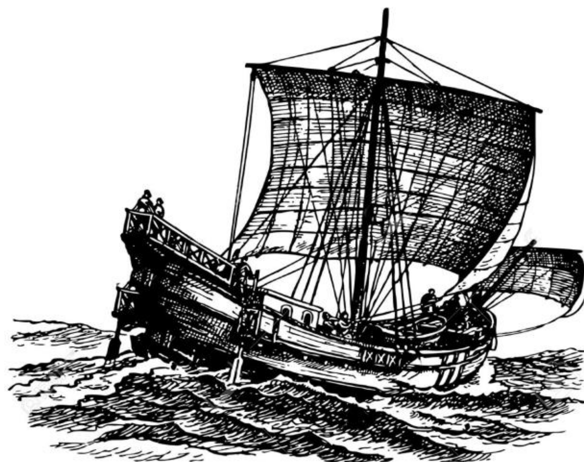
- Судна хорошего качества имеют на 5% больше скорости и КХП.
- Судна отличного качества имеют на 10% больше скорости и КХП.
- Передовые судна имеют на 15% больше скорости и КХП.
- Плохие судна имеют на 10% меньше скорости и КХП.
- Ужасные судна имеют на 25% меньше скорости и КХП.

СУДНА

В таблице выше подробно описаны различные типы судов, а также их скорость при гребле или плавании: первое число в скобках указывает на то, сколько клеток они проплывут в сутки, если 1 клетка = 6 миль, а второе число указывает на то, сколько клеток они проплывут в бою за раунд, если 1 клетка = 10 ярдов. Корабельные ХП (КХП) и максимальная нагрузка. Корабельные ХП (КХП) действуют так же, как и ХП для существ и персонажей, за исключением того, что 1 КХП представляет собой 10 ХП. Любая атака, которая наносит менее 10 ХП, не приводит к потере КХП у судна. Если судно повреждено до 0 или менее КХП, оно больше не будет двигаться, и оружие больше не будет функционировать. Корабль затонет в течение 1к10 раундов.

ВОДНЫЕ УСЛОВИЯ

При путешествии по рекам перечисленные расстояния, которые различные судна могут преодолеть за сутки, могут быть изменены, если течение особенно быстрое или если судно движется вверх по течению. Скорректируйте вверх или вниз на 1к8+6 мили (округлив вниз так, чтобы можно было поделить на 6), в зависимости от обстоятельств. Ведущий может назначить другие наказания, в зависимости от того, с какими трудностями сталкивается судно на реке. Мелководье, водопады, извилистые воды, пороги или песчаные отмели - все это может повлиять на время движения судна. Существует множество возможных условий на море, которые могут повлиять на время в пути, указанное для каждого судна. Ведущий должен проверять водные условия в начале каждого дня, бросая 2к6. Результат 12 указывает на сильный ветер и шторм, в то время как 2 означает, что день полностью лишен ветра, и судно, неспособное грести, не может двигаться в течение всего дня. Любое судно с парусами может попытаться двигаться с ветром. Однако, это может не привести судно в направлении заданного путешествия, если ветер сильный. Направление будет



выбрано Ведущим. Судно движется со скоростью × 3. Если корабль столкнется с землей во время этого путешествия, у него есть 25% шанс найти безопасное место, чтобы укрыться на берегу. В противном случае корабль выбрасывается на берег и разбивается, потому что либо он сталкивается со стеной гавани, либо его корпус разрывается о камни на мелководье. В этих ветреных, штормовых условиях трирема (любое судно с указанной скоростью гребли) имеет 80%-ную вероятность быть затопленной водой и затонуть. Если она находится недалеко от берега, когда налетает шторм, трирема может найти безопасную гавань в 100% случаев, если берег имеет чистую местность. В противном случае трирема найдет безопасную гавань с шансом 2-к-6. Обратите внимание, что, если бросок указывает на отсутствие ветра в течение дня, судна, которые могут двигаться на веслах, могут двигаться с нормальной скоростью гребли в течение дня. Парусные судна в этих условиях не могут перемещаться на значительное расстояние.

БРОСОК	ДВИЖЕНИЕ (ЛЮБОЕ)	ВЕТЕР
2	Без движения	Штиль
3	- 3/4	Такой себе
4	- 1/2	Слабоватый
5	- 1/4	Могло быть и лучше
6 – 8	Обычное	Нормальный
9	+ 1/4	Более-менее
10	+ 1/2	Сильный
11	x 2*	Мощный
12	x 3**	Злющий

*Все триремы (и т.п.) имеют 20%-ную вероятность глотнуть воды, что повлечет за собой штраф в размере –1/2 к движению и нанесет 3к6 КХП урона судну.

**Судно будет двигаться в случайном направлении. Триремы тонут в 80% случаев. Все судна получают 5к6 КХП урона.

ЭКСПЛУАТАЦИЯ И РЕМОНТ СУДНА

НЕПОЛНЫЙ ЭКИПАЖ	СКОРОСТЬ	УРОН КХП В ЭТОТ ДЕНЬ
> 3/4 < 1	< на 25%	1к6
< 3/4 > 1/2	< на 50%	1к6
< 1/2 > 1/4	< на 75%	1к6
< 1/4	0	1к6

Половина экипажа ремонтирует судно на 1 КХП за целый день, а полный экипаж на 2 КХП. Ремонт возможен в море, если у судна половина или больше КХП. Если КХП меньше половины, то ремонт возможен только до половины. Если КХП меньше 25%, то ремонт возможен только до 25%. Полный ремонт возможен только в порту и т.п. местах.

МОРСКОЙ БОЙ

Бой между кораблями обычно ведется либо катапультами, либо таранами, оба из которых подробно описаны ниже.

КАТАПУЛЬТА
Перезарядка: 5 раундов
Дистанция: 150-300 ярдов.
Эффект по площади: квадрат 10’.
Урон: 3к6 КХП или 1к6 КХП урона огнем в ход.

Катапульты стреляют либо твердыми болтами с металлическими наконечниками, либо горючими грузами, такими как смола. Болт наносит стандартный урон 3к6, в то время как горючий груз поджигает корабль и наносит указанный урон огнем. Для тушения пламени, вызванного пожаром, требуется минимум 5 членов экипажа на 3 хода. Для каждых пяти дополнительных членов экипажа это время может быть уменьшено на один ход до минимума в один ход. Катапульта не может атаковать корабль, находящийся ближе указанной минимальной дальности.

ТАРАН
Урон малого судна:
(1к4+4)x10 КХП или 3к8 ХП
Урон большого судна:
(1к6+5)x10 КХП или 6к6 ХП

Первая сумма, указанная для обоих размеров судов, - это сумма ущерба КХП, нанесенного при таране другого судна. Вторая сумма же – это урон, наносимый при таране крупных водных существ.

СЛУГИ

СЛУГА	ДНЕВНАЯ ПЛАТА	МЕСЯЧНАЯ		ТРЕБУЕМОЕ МЕСТО	ДОЛЯ
		ПЛАТА	ПРОЖИВАНИЕ		
Алхимик	-	250 см	187 см	15’	-
Врач	28 см	280 см	250 см	20’	-
Дворецкий	-	150 см	112.5 см	10’	-
Дрессировщик	14 см	140 см	105 см	10’	-
Кучер	6 см	60 см	45 см	10’	-
Моряк	-	-	63 см	10’	1/5
Моряк, гребец	-	-	30 см	-	1/5
Моряк, Капитан	-	-	250 см	-	1
Моряк, навигатор	-	-	100 см	-	1/2
Надсмотрщик	-	70 см	52.5 см	10’	-
Наемник, кавалерист	-	200 см	150 см	5’	1/5
Наемник, копейщик	-	150 см	112.5 см	10’	1/5
Наемник, пехотинец	-	100 см	75 см	5’	1/5
Наемник, стрелок	-	125 см	93.75 см	5’	1/5
Оружейник	-	50 см	37 см	10’	-
Оруженосец	-	-	-	10’	1/2
Охранник	8.4 см	84 см	63 см	10’	-
Погонщик	10 см	100 см	75 см	10’	-
Прислуга	5.6 см	56 см	42 см	10’	-
Проводник	14 см	-	-	-	1/10
Раб	(1 см)	-	-	5’	-
Ремесленник	-	100 см	75 см	10’ + 20’	-
Счетовод				10’ + 20’	-
Ученый	-	100 см	75 см	10’	-
Факелоносец	4.2 см	42 см	31.5 см	10’	-
Чернорабочий	5.6 см	56 см	42 см	10’	-
Шпион	-	200 см	-	-	-

Партия путешественников обычно больше, чем несколько персонажей игроков. Сеть поддержки, состоящая из НПС[7], зачастую необходима, чтобы экспедиция в неизвестность смогла полностью реализовать свой потенциал. Когда экспедиция достигает пункта назначения, кто будет раскапывать местность вокруг гробницы Фараона, чтобы обнаружить вход? Впоследствии, кто будет тащить все эти сокровища обратно? Эффективно ли эксплуатируются вьючные животные? Кто охраняет лагерь? И что делать со всеми этими сокровищами после их

[7] НПС – неигровые персонажи

добычи? Точно ли персонажи не выглядят, как путешествующий золотой караван? Где персонажи живут? Конечно же, не в лачуге, если они стали успешными искателями сокровищ. Если так, то кто следит за хозяйством, пока их нет дома? Эти вспомогательные персонажи зовутся Слугами. Основные типы слуг и их характеристики приведены в таблице на предыдущей странице.

- **Дневная Плата** - это стоимость найма одного человека этого типа на один день.
- **Месячная Плата** - это стоимость найма работника на длительный срок, притом рабочий живёт у себя и предполагается, что он не будет работать более трети любых суток. Если долгосрочный договор не составлен или длительность найма неизвестна на начало, то требуется платить Дневную Плату, даже если работа окажется продолжительнее, чем на месяц.
- **Месячная Плата с Проживанием** предназначена для слуг, которые проживают на собственности нанимателя, и их жилье и питание включены в заработную плату.
- **Требуемое Место** объясняет, сколько места требуются слуге для проживания на собственности. Если есть символ "+", то второе число - рабочее пространство, необходимое в дополнение к жилому.
- **Доля.** Большинство слуг точно не будут подвергать себя опасности. Те, кто готов очутиться в опасной ситуации, получат долю от сокровищ (и Очков Опыта), как указано. Обратите внимание, что доля выдается только за те действия, в которых слуга принимал непосредственное участие. Обычно слуги договариваются о том, чтобы их семьи получали посмертные пособия в случае их смерти во время службы. Любой постоянный слуга, который не имеет права на долю сокровищ, должен получить пособие в связи со смертью, выплачиваемое его семье (или местному магистрату, если о семье ничего не известно), равное стократной дневной заработной плате (или двенадцатикратной месячной заработной плате, если ежедневная заработная плата не установлена). Семьи слуг, которые получают долю сокровищ, ожидают, что пособие в случае смерти составит половину обычной доли. Если слуга умирает на службе, есть 50%-ная вероятность, что у недавно умершего слуги будет семья, которая попытается получить пособие в случае смерти.

АЛХИМИК

Алхимик сокращает лабораторное время, необходимое для любых исследований, на 1к6 дней для каждого проекта. Алхимик присутствует на протяжении всего проекта и получает оплату на месячной основе.



ВРАЧ
Тупо врачъ.

ДВОРЕЦКИЙ
Домохозяйство может быть очень неорганизованным. Если бы персонаж хотел разбираться со всеми аспектами каждодневных проблем управления и домохозяйством, и слугами одновременно, тогда он был бы начальником, а не искателем приключений или исследователем. Дворецкий (иногда называемый Стюардом) выступает в качестве главы домохозяйства и общается с персоналом, чтобы хозяин не должен был этим заниматься. Если задействовано хотя бы три разных типа слуг (не считая моряков и наемников), тогда необходим Дворецкий, иначе Мораль слуг уменьшается на единицу.

ДРЕССИРОВЩИК
Хоть и предполагается, что о случайном животном то там, то здесь может позаботиться его хозяин, владение большим количеством животных на участке без кого-то, кто следит за их надлежащим содержанием, само по себе приводит к беспорядку. Любая собственность с хотя бы пятью животными (предназначенных для таскания, работы и верховой езды) нуждается в Дрессировщике, и еще один Дрессировщик нужен для каждых двадцати таких животных.

КУЧЕР
Кучер является личным водителем персонажей, по вызову перевозящим персонажей по городу. Для краткосрочного найма смотрите Чартер в Повозке в таблице Услуги в разделе Снаряжение. Кучеры не путешествуют через границы и не ездят нигде, кроме как по безопасной, цивилизованной местности или по дорогам в надлежащем состоянии. Если искатель приключений желает нанять кого-то, кто поведет карету или фургон через границу, то ему нужно нанять Погонщика.

МОРЯК
Моряки, что не удивительно, работают на морских суднах. Они могут справиться с любой обязанностью на борту, от чистки палубы до отпугивания пиратов. На каждые десять моряков должен быть помощник, которых их организует, иначе Мораль моряков падает на один. Предполагается, что моряки живут на своем корабле.

МОРЯК, ГРЕБЕЦ
Если судно гребное, а не парусное, то на него могут быть наняты гребцы вместо моряков. Помимо платы, гребцы ничем не отличаются от моряков.

МОРЯК, КАПИТАН
Корабль, полный моряков, не будет уважать сухопутную крысу, не зависимо от того, насколько она компетентна (и богата). Должный морской капитан необходим для организации и управления корабельным экипажем, иначе Мораль экипажа падает на единицу.

МОРЯК, НАВИГАТОР
Каждое судно, уходящее в открытое плавание, нуждается в Навигаторе на борту, иначе шанс потеряться будет увеличен.

НАДЗИРАТЕЛЬ
Даже рабы, с которыми хорошо обращаются, всё ещё рабы, а не добровольные работники. На каждые десять рабов нужен один надзиратель, который будет следить за ними.

НАЕМНИК
Наёмники - это воители по найму. Если их набирают среди граждан, то всё снаряжение должно быть предоставлено нанимателями. Чтобы нанять существующую компанию наёмников, наниматель должен нанять как минимум 20 сразу, и даже в этом случае они будут снаряжены оружием ближнего боя и кожаной бронёй. Конные отряды наёмников стоят в десять раз дороже. На каждые десять нанятых наёмников должен быть один

сержант, получающий двойную оплату, иначе их Мораль падает на единицу. Нанятая группа из ста или более наёмников должна иметь капитана (получает десятерную оплату). Наемники всегда 0го уровня, сержанты - 1го уровня, а Капитаны могут быть с 1го по 3ий уровни.

ОРУЖЕЙНИК

Оружейники нужны для того, чтобы ковать новые доспехи и оружие, а также сохранять уже имеющиеся в хорошем состоянии. На каждые пятьдесят вооруженных солдат необходим один Оружейник.

ОРУЖЕНОСЕЦ

Оруженосцы отличаются тем, что они не совсем наёмные работники, а скорее помощники искателей приключений. Персонажи могут нанимать подручных, чей уровень как минимум на два ниже их. Оруженосцы часто встречаются во время приключений в качестве союзников и служат прекрасной заменой персонажам игроков, если и когда кто-то из них умрёт.

ОХРАННИК

Стражники во многом похожи на наёмников, но от них не предполагается путешествовать. Они будут охранять собственность и выступят в роли телохранителей для членов домохозяйства, когда те выйдут из дома.

ПОГОНЩИК

Погонщик - эксперт в продуктивном навьючивании животных и подготовке их к тасканию грузов на большие расстояния. Погонщики снижают нагрузку на животных и уменьшают вероятность поломки транспорта во время путешествий.

ПРИСЛУГА

Каждому надлежащему домохозяйству требуются слуги, которые будут открывать дверь, приносить чай, готовить еду, убираться, доставлять сообщения и всячески делать жизнь хозяина дома более комфортной и удобной. Важные гости почувствуют, что находятся в доме с дурными манерами, если их не поприветствует ожидающий поручений слуга. На каждые пять комнат необходим один слуга, а также один слуга на десять проживающих во владении.

ПРОВОДНИК

Проводники искусно находят путь в дикой местности. В компании проводника шансы потеряться уменьшены, поскольку бросок Выживания для проверки, потерялась партия или нет, делается с бонусом в два очка.

РАБ

Рабы - это разумные существа, которые находятся в чьей-то собственности. Во многих обществах осуждается (в разной степени, в некоторых довольно серьёзно) владение рабами той же расы/религии/этнической принадлежности, что и у преобладающего населения, но обратитесь к истории реального мира и сможете найти огромное количество примеров рабовладения на практике. Роль и степень рабовладения в кампании определяет ведущий. Раб стоит 50 см, или 20 см, если куплен ребёнком. Раб будет стоить дороже, если он владеет каким-то особым навыком. Раб учитывается как половина человека при определении продовольственного бюджета хозяйства, потому что их зачастую кормят объедками или низкокачественной пищей, даже когда в остальном с ними обращаются хорошо.

РЕМЕСЛЕННИК

Ремесленники включают в себя плотников, каменщиков, работников по металлу, портных и прочие категории рабочих, которые берут сырьё и создают готовую продукцию. Каждый нанятый ремесленник специализируется в одной отрасли, однако имение может нанять одного

главного ремесленника, чтобы он работал как мастер на все руки и помогал поддерживать инфраструктуру.

СЧЕТОВОД
Большинство домохозяйств неорганизованны. Любое домохозяйство с пятью или более слугами, среди которых нет счетовода, увеличивает свои текущие расходы на 1к20% в каждом конкретном месяце, поскольку деньги оказываются упущенными из виду.

УЧЕНЫЙ
Ученый сокращает лабораторное время, необходимое для любых исследований, на 1к4 недель для каждого проекта. Ученый должен присутствовать на протяжении всего проекта и получает оплату на месячной основе.

ФАКЕЛОНОСЕЦ
Факельщик - это слуга, который несёт факел или фонарь. Они не делают тяжелую работу и не носят снаряжение (иначе факельщик расценивается как чернорабочий).

ЧЕРНОРАБОЧИЙ
Разнорабочие выполняют строительные работы, раскопки, подъём тяжестей и другие виды физического труда. Для каждых десяти разнорабочих нужен бригадир, получающий двойную оплату.

ШПИОН
Шпион будет выполнять задачи обычных слуг, но также получает дополнительную плату, чтобы немного разнюхать и отчитаться нанимателю обо всей существенной информации. Шпион всегда является долгосрочным работником.

НЕДВИЖИМОСТЬ И ФИНАНСЫ

То, что персонаж, скорее всего, будет стремиться к дальнейшему богатству, поскольку такое богатство необходимо для повышения уровня, делает очевидным, что успешные персонажи в этой игре станут довольно богатыми. Что делать со всем этим богатством?

СОБСТВЕННОСТЬ
Владение собственностью – отличный способ для персонажей как тратить, так и инвестировать свое богатство. Цены, приведенные в разделе Строительство (ниже), являются средними; ведущий, конечно, может создавать собственные прайс-листы для различных мест и условий. По крайней мере, потребуется место для хранения избыточных сокровищ, а также люди, чтобы охранять их и управлять вещами, пока персонаж находится в погоне за счастьем. Владение собственностью также дает персонажу долю в местной политике и приведет к тому, что многие НПС будут вовлечены в жизнь персонажа.

СОДЕРЖАНИЕ
На одного жителя расходуется 1 зм (50 см) в месяц на продукты питания и другие предметы первой необходимости. Землевладелец должен платить 1к6% от стоимости недвижимости каждый год только за простое обслуживание. Стоимость увеличивается на 1к10%, если в штате нет бухгалтера, и еще на 1к4%, если в штате нет разнорабочего или ремесленника.

НАЛОГИ
Землевладелец должен платить 1к4+3% от стоимости недвижимости в год в виде налогов, добавляя еще 1к10%, если в штате нет бухгалтера.

ИНВЕСТИЦИИ
Еще один метод использования богатства - это инвестиции. Торговые дома, импортирующие и

экспортирующие товары, исследователи, ищущие спонсоров для своих последних экспедиций, ремесленники, ищущие капитал, чтобы открыть свой собственный магазин в городе, - все это дает возможность инвестировать и получать прибыль.

СТРОИТЕЛЬСТВО

На строительство крепости необходимо получить разрешение местного правителя или строить незаконно. Решение правителя при этом может зависеть от мировоззрения, щедрости и политических взглядов игрока/персонажа. При законном строительстве персонаж обязан присягнуть хозяину земель. Если вы построили в диких землях, то там постепенно образуется 2к4 деревни, каждая с к4х100 жителями. Хозяин крепости может собирать с каждого жителя налог в месяц за защиту (клирики могут собирать дополнительно на нужды храма).

МАТЕРИАЛ	ЦЕНА	ХД[8]	ПРОЧНОСТЬ*
Дерево	Обычная	10	100
Камень	х10	20	1000

ПОСТРОЙКА	ОБЫЧНАЯ ЦЕНА
Таверна	5000 см
Строение	10000 см
Защита	2500 см
Особая	30000 см

*см. Массовое Сражение

- **Таверна** позволяет принимать гостей укрепления и нанимать слуг и наёмников.
- **Особая постройка** – храм, башня, тайное логово, застава и т.п.
- **Строение** описывает стандартную цену на постройки внутри укрепления. Гильдии, жилые здания, постоялые дворы – всё это описывается этой категорией. Ведущий может регулировать цену в зависимости от сложности заказа.
- **Защита** – это крепостная стена, подъёмные мосты, рвы с кольями… Словом всё, что поможет назвать укрепление крепостью и держать в нём осаду, а также полностью обезопасит жителей внутри стены от набегов животных и разбойников. Ведущий может регулировать цену в зависимости от сложности заказа.



[8] ХД – хит-дайс или кость хитов означает масимальное количество ХП. 1 ХД = 1к6 ХП

СТОЛКНОВЕНИЯ И ПУТЕШЕСТВИЕ

Столкновение – это любая ситуация, когда персонажи игрока встречаются с другими персонажами или существами в неопределенных обстоятельствах.
Ведущий должен каждый рассвет (в подземельях раз в ход) действовать в таком порядке:

1. Определить погоду на сутки.
2. Определить плутание, если нет ориентиров.
3. Бросить на вероятность столкновения в соответствии типа местности (то же самое в подземельях).
4. Определить тип столкновения.
5. Определить факторы столкновения.

Попробуйте играть по правилам. Попробуйте не перекидывать, а принять выпавшие значения. Всегда кидайте на реакцию существ, даже если вам кажется, что получится абсурд. Абсурд может получиться чем-то крутым и запоминающимся – например, дружелюбный медведь.

ПОГОДА					
ТЕМПЕРАТУРА		**ВЕТЕР**		**ОСАДКИ**	
1-4	Обычная	1-4	Нет ветра	1-4	Нет осадков
5	На 1к4х5 холоднее	5	Легкий	5	Легкие
6	На 1к4х5 жарче	6	Сильный	6	Сильные

ФАКТОРЫ СТОЛКНОВЕНИЯ				
КТО ЗАМЕТИЛ?		**РЕАКЦИЯ**		**ДИСТАНЦИЯ**
1	Персонажей	1	Враждебно	3к6х10’ (ярдов в море)
2	Обе стороны	2	Атакует	**ЧИСЛЕННОСТЬ**
3		3	Растеряно, Убегает	1к6
4	Никто	4	Безразлично	
5	Персонажи	5	Разговорчиво	Удачи в жизни!
6	Третья сторона	6	Дружелюбно	



ПЛУТАНИЕ И СТОЛКНОВЕНИЕ 1к6		
МЕСТНОСТЬ	**ПЛУТАНИЕ**	**СТОЛКНОВЕНИЕ**
Равнины	1	1
Лес	1 – 2	1 – 2
Река, берег	1	1 – 2
Джунгли, болота	1 – 3	1 – 3
Холмы, горы	1 – 2	1 – 3
Море, пустыня	1 – 3	1 – 2
Поселение	-	1

ТИП СТОЛКНОВЕНИЯ 1к8			
РАВНИНЫ	**ЛЕС**	**РЕКА, БЕРЕГ**	**ДЖУНГЛИ, БОЛОТА**
1 – 2 Люди	1 – 3 Люди	1 – 3 Люди	1 Люди
3 – 4 Животные	4-6 Животные	4 - 5 Животные	2 – 6 Животные
5 Болезни	7 Болезни	6 Болезни	7 Болезни
6-8 Другое	8 Другое	7-8 Другое	8 Другое

ХОЛМЫ, ГОРЫ	**ПУСТЫНЯ**	**ПОСЕЛЕНИЕ**	
1-2 Люди	1 Человек	1 – 5	Человек
3 – 4 Животные	2 – 5 Животные	6 – 8	1 – 4 Животные
5 Болезни	6 Болезни		5 Болезни
6-8 Другое	7-8 Другое		6 – 8 Другое

ЖИВОТНЫЕ					
К	**РАВНИНЫ, ЛЕС**	**РЕКА, БЕРЕГ**	**БОЛОТО, ДЖУНГЛИ**	**ХОЛМЫ, ГОРЫ**	**ПУСТЫНЯ, ПОСЕЛЕНИЕ**
1	Волк	Змея	Ягуар	Тур	Гиена
2	Медведь Гризли	Крокодил	Горилла	Гепард	Лев
3	Кабан	Волк	Паук	Орел	Верблюд
4	Лось	Паук	Крокодил	Слон	Скорпион
5	Олень	Рой крыс	Змея	Пума	Гепард
6	Тигр	Тигр	Тигр	Горный Козел	Рой крыс
7	Дикобраз	Черепаха	Носорог	Росомаха	Слон
8	Змея	Бурый Медведь	Пантера	Волк	Шакал

ЛЮДИ	
К	**ЛЮБАЯ МЕСТНОСТЬ**
1 – 2	Воин
3 - 4	Разбойник
5	Варвар
6 - 7	Обыватель
8	Дворянин

ДРУГОЕ (ведущий решит, что это конкретно за место)						
К	**РАВНИНЫ, ЛЕС**	**РЕКА, БЕРЕГ**	**БОЛОТО, ДЖУНГЛИ**	**ХОЛМЫ, ГОРЫ**	**ПУСТЫНЯ**	**ПОСЕЛЕНИЕ**
1	1 - 2	Рой саранчи		Курган	Оазис	Логово
	3 - 4	Рой комаров				
	5 - 6	Рой ос				
2	Руины	5	Склеп	8	Поселение	
3	Пещера	6	Крепость	9	Форт	
4	Храм	7	Место битвы	10	Логово	



В ПЛАВАНИИ: МОРЕ, ОКЕАН, БЕРЕГ 2к10			
2	Разбойники	11	Пираньи
3	Торговцы	12	Торнадо
4	Патруль	13	Неизвестный берег
5	Необитаемый остров	14	Кит
6	Сигнал бедствия	15	Акула
7	Водоворот	16	Утопший
8	Дрейфующий корабль	17	**БОЛЕЗНИ (см. выше)**
9	Дрейфующие обломки	18	Рыбак
10	Дрейфующие припасы	19	Китобои
20	Смерч		

БОЛЕЗНИ

К	ВИД	ИНКУБАЦИОННЫЙ ПЕРИОД	ВРЕМЯ ЗАРАЖЕНИЯ	ПРОМЕЖУТОК	ЭФФЕКТ
1	Бубонная чума	1к6 дней	~	Сутки (5% шанс на выздоровление)	Сила, Ловкость, Телосложение
2	Чахотка	1к4 месяца	7 месяцев	Неделя	Телосложение
3	Черная оспа	7+1к12 дней	Неделя	2 часа	Ловкость
4	Сифилис	1к4 недели	1к4 года	Неделя	Сила, Телосложение
5	Кровавый понос	1к6 дней	12 дней	Сутки	Телосложение
6	Цинга	3к4 недели	~	Сутки (15% шанс на выздоровление)	Сила, Ловкость, Телосложение
7	Проказа	1к6 лет	~	Неделя (5% шанс на выздоровление)	Сила, Ловкость, Телосложение
8	Малярия	1к20 дней	8 месяцев	Неделя	Ловкость, Телосложение
9	Чесотка	10+1к6 дней	2 месяца	Неделя	Ловкость
10	Простуда	2 дня	1к20 дней	Сутки	Ловкость
11	Тиф	2 недели	Месяц	Сутки (10% шанс на выздоровление)	Сила, Ловкость, Телосложение
12	Холера	1к4 суток	Месяц	Сутки	Сила, Ловкость, Телосложение



ЗАПОЛНЕНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Этот раздел для ведущего. По следующей таблице бросаем дайс для каждой комнаты подземелья, дабы их заполнить. Если выпадает, что там обитают существа, то необходимо узнать, что это за твари с помощью таблиц из раздела Столкновения и Путешествие согласно местности, где расположено ваше подземелье, и там же с помощью таблицы Факторов Столкновения узнать всякое. Если выпадает, что там есть сокровища, то переходим в следующий раздел Сокровища и думаем, как они там оказались и где они лежат. Если выпадает ловушка, то придумываем ловушку (очевидно).

ЗАПОЛНЕНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ		
К10	**?**	**Сокровища**
1 - 3	Пусто	15%
4 - 7	Существа	50%
8 - 10	Ловушка	30%

СОКРОВИЩА

К100	СМ	ЗМ	ДРАГ. КАМЕНЬ	ДРАГОЦЕННОСТИ	ПРОЧЕЕ*
01 - 50	2к4х100	1к4х10 (50%)	1к4 (7%)	1к4 (5%)	1к4 (5%)
51 – 70	2к6х100	1к6х100 (50%)	1к6 (13%)	1к6 (8%)	1к6 (8%)
71 – 80	2к8х100	2к4х100 (50%)	1к6 (15%)	1к6 (10%)	1к6 (10%)
81 – 90	1к8х1000	3к4х100	1к8 (20%)	1к8 (10%)	1к8 (10%)
91 – 95	1к8х2000	1к4х1000	1к8 (30%)	1к8 (15%)	1к8 (15%)
96 - 100	1к8х4000	2к4х1000	2к6 (40%)	2к6 (20%)	2к6 (20%)

К100	СТОИМОСТЬ ДРАГОЦЕННОГО КАМНЯ (ЗМ)		
01 – 15	10	61 – 75	100
16 – 30	25	76 -85	250
31 – 45	50	86 – 90	500
46 - 60	75	91 -95	750
96 - 100	1000		

К100	СТОИМОСТЬ ДРАГОЦЕННОСТИ (ЗМ)		
01 – 20	1к4х10	41 – 50	2к4х100
21 – 30	2к4х10	51 – 60	2к6х100
31 – 40	1к4х100	61 - 100	3к6х100

К100	ПРОЧЕЕ*		
01 – 13	Броня	53 – 65	Контейнеры
14 – 26	Рукопашное оружие	66 – 67	Транспортные средства
27 – 39	Дальнобойное оружие	68 – 84	Еда
40 - 52	Животные	85 - 100	Разное оборудование

*Что конкретно за предмет, существо и т.д. определяет ведущий.

СРАЖЕНИЕ

Когда игроки встречают врагов, порядок событий определяется так: ведущий определяет, застал ли кто-то кого-то врасплох с помощью таблицы факторов столкновения выше (таблица Кто Заметил?). Если так, сторона получает возможность сходить или ударить вне очереди. Каждая из сторон бросает 1к6. Та сторона, у которой выпало больше, ходит первой. Проверка осуществляется каждый раунд. Если у всех сторон выпали одинаковые значения, то перебросьте.

БЛИЖНИЙ БОЙ

В ближнем бою можно бить оружием ближнего боя, удерживаемым в руке. Находящимися в ближнем бою считаются персонажи в десяти футах друг от друга или ближе (то есть получается радиус в 2 клетки от вас, если 1 клетка = 5 футов.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Дальним ударом считается выстрел или метание. При выстреле в противника, с которым в данный момент в ближнем бою дерётся ваш союзник с шансом 1-к-6, вы попадёте в союзника!

КОННЫЙ БОЙ



Обученный конь действует одновременно с персонажем: у них одинаковая инициатива, и они ходят одновременно. Необученный конь - действует сам в определенных ситуациях. Он подчинится, если ~~на то будет воля божья~~ будет выполнен успешный бросок 2-к-6. Если бросок провален, то им будет управлять ведущий.

БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

При ударе или выстреле игрок бросает к20 и добавляет/вычитает к броску Модификатор Ловкости. Обратите внимание, что персонажи получают штраф на попадание и на урон в ближнем бою и дальнем бою при отрицательном Модификаторе соответствующей характеристики. Минимальный урон: «1». Если удар успешен - он наносит урон, то есть бросается кость, соответствующая урону данного оружия и добавляется Модификатор Силы. Полученное число вычитается из ХП жертвы.

БОЙ С ТЕНЬЮ

Если вы не видите противника, но примерно понимаете его расположение, то можно попытаться в него попасть с Модификатором «-4» к броску попадания. Нужно помнить, что животные с развитым нюхом или слухом иногда могут их почуять (вероятность определит ведущий).

МОРАЛЬ

Мораль – характеристика врагов и наёмников игровой группы. Если в бою сторона теряет более половины бойцов или лидера – совершается проверка её морали. При этом некоторые враги (например, безумцы) всегда сражаются до уничтожения. Наёмники дополнительно совершают проверку морали, когда оказываются в опасности вне боя.

БРОСОК	МОРАЛЬ
2-	Сдача
3 – 5	Побег
6 – 8	Тактическое отступление
9 - 11	Перегруппировка, изменение тактики
12+	Отчаянная битва до смерти!

МАСЛО

Подожжённое масло будет гореть два хода в области 10x10 футов, нанося 1к6 урона при попадании.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

У каждого персонажа (существа) в каждом раунде есть:

- **Передвижение** – персонаж может передвинуться на расстояние своей скорости (см. Передвижение и Нагрузка). Передвижение можно дробить между действиями.
- **Действие** – смотрите далее.
- **Бонусное действие** – выпить что-нибудь, ударить оружием во второй руке.
- **Реакция** – дать атаку по возможности, совершить заготовленное действие.

ДЕЙСТВИЕ

- **Атаковать**
- **Рывок** - сделать второе передвижение.
- **Уход** – избежать всех атак по возможности в данном раунде.
- **Уклонение** – все враги в данном раунде получат помеху на атаки по персонажу.
- **Подготовка** - заготовить действие до определенного события.
- **Помощь** другому персонажу – дать преимущество на атаку или проверку.
- **Спрятаться**
- **Поиск** - найти что-либо.
- **Использовать объект**.

ПОМИМО ДЕЙСТВИЯ

- Поднять объект с пола.
- Достать/спрятать оружие.
- Передать вещь другому персонажу.
- Нажать на рычаг.
- Перезарядить арбалет.
- Открыть/закрыть незапертую дверь.
- Надеть/снять кольцо.
- Прочие **мелкие действия (спрашивайте у ведущего).**

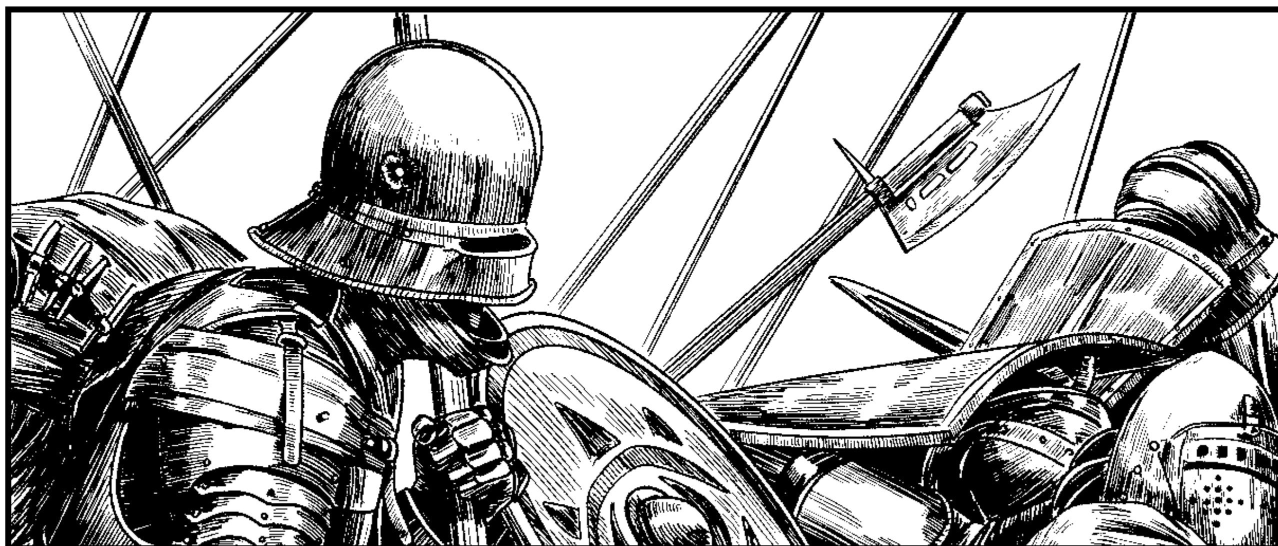
РАНА

Если должным образом не обработать рану, то можно подхватить заражение крови (сепсис) с шансом 50%.

Инкубационный период: 1к6 дней
Время заражения: 1к4 недели
Промежуток: 12 часов
Эффект: Телосложение

СПИРАЛЬ СМЕРТИ

Если ХП упало до/менее половины значения (округляя в меньшую сторону), то персонаж получает штраф «спирали смерти»: все броски и спасброски совершаются с помехой.



МАССОВОЕ СРАЖЕНИЕ

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1 ХДО/КДО = среднему арифметическому сумме всех ХД/КД существ, округляя вверх.
Передвижение и нагрузка обрабатываются также, за исключением того, что общая скорость отряда равняется на самого медленного члена отряда.

БДО И УО ОТРЯДА		
ШКАЛА	**УСТАЛОСТЬ ОТРЯДА (УО)**	**БОЕВОЙ ДУХ ОТРЯДА (БДО)**
1	Изнеможены (+1 помеха)	Бегство
5	Уставшие (Помеха)	Обычный
10	Свежие	Воодушевлены (Преимущество)

Изначально в бою отряд имеет значение 10 по шкале усталости и 5 по шкале боевого духа (если не иначе в виду обстоятельств).

ФОРМИРОВАНИЕ ОТРЯДА
СОЛДАТЫ (50) ВОИНЫ 1УР.
С:10 Л:10 Т:10 ПЧ:14 ЯД:12 Д:15
ХДО:2 КДО:18 УО:10 БДО:5 Атака:1к8
СНАРЯЖЕНИЕ: щиты, мечи, кольчуги
ОЧКИ НАГРУЗКИ: 2
ШАГ/БЕГ В БОЮ: 30’/90’
ДНЕВНИЙ ПЕРЕХОД: 18 миль

ГОЛОДАНИЕ (ОТРЯД)		
24 ЧАСА	**СПАСБРОСОК**	**ПРОВАЛ, урон**
Без еды	ЯД (с преимуществом)	(1к6)к10
Без воды	ЯД	(2к6)к10

ПОЛЕ БОЯ

РАУНД

1. Определить кто застал врасплох (если нужно) и инициативу.
2. Отряд действует (передвижение тратит 1 УО) или пропускает ход (восстанавливает 1 УО). Однажды активировав отряд, нельзя активировать его снова.

АТАКА

1. Определить попадание (преимущество в высоте).
2. Изменить показатели УО и БДО (атакующему +1 БДО и -1 УО, защитнику -1 БДО. Если была атака в тыл, то умножить эти значения на 2).
3. Определить урон: бросок (каждые 50 существ добавить еще Атаку Отряда; если же оружия меньше 50, то 1к4)к10 минус ХДО защитника - вычесть из количества существ защитника итоговый урон.

КОМАНДОВАНИЕ

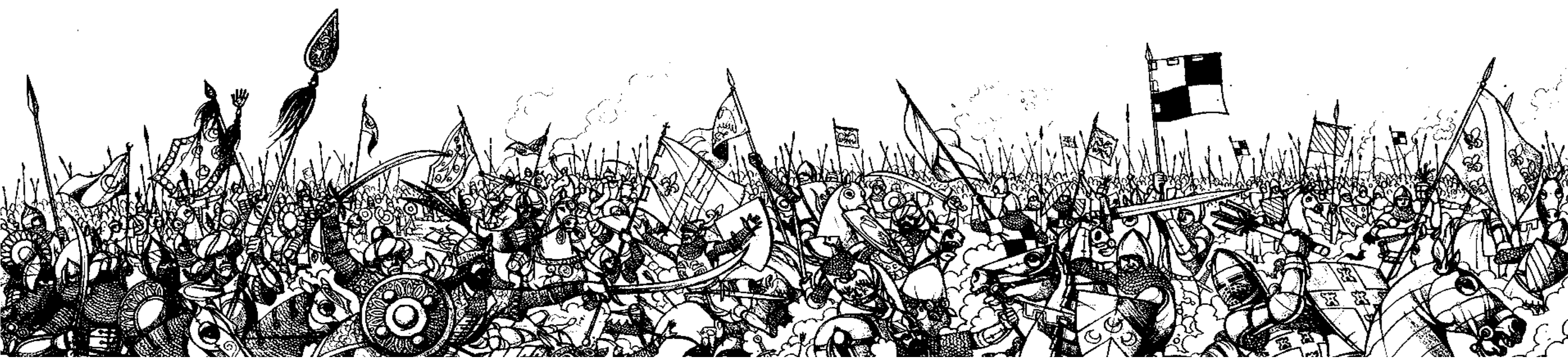
Главком может отдавать точечные приказы отрядам только радиусом в 20’. Есть шанс 20% что отряд не поймет приказа.

Один раз за раунд главком может поднять БДО отряда в радиусе 20’ на 1.

БЕГСТВО

Если отряд бежит, то в радиусе 20’ союзные отряды теряют 2 БДО, а вражеские получают 2 БДО.

Один раз за сражение главком может вернуть в бой с 2 БДО убегающие отряды в радиусе 20’. Если главком погибает, то все отряды, видевшие его смерть, теряют 4 БДО.

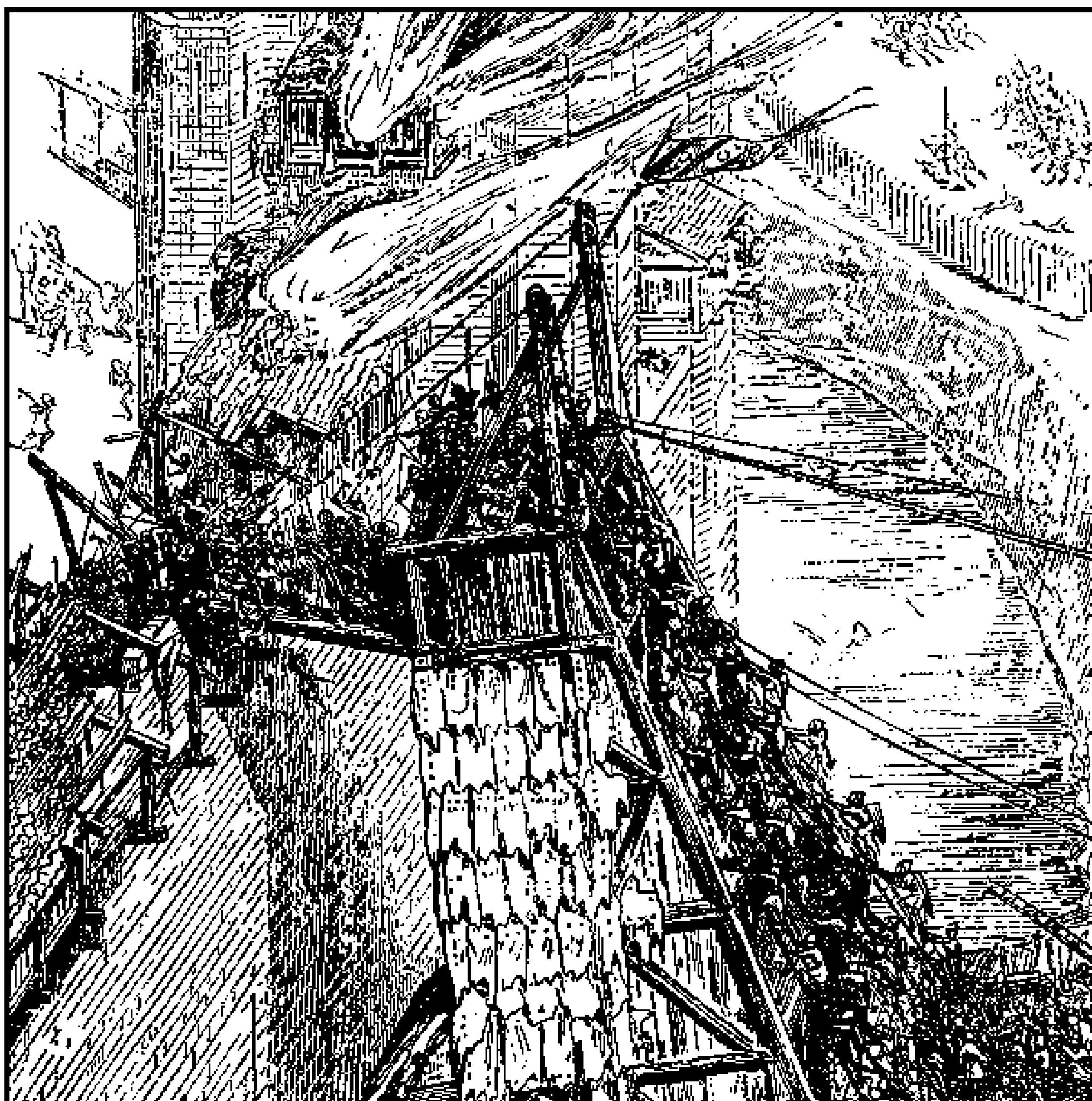


ОСАДА

<table>
<tr><th>ОРУЖИЕ</th><th>ХД</th><th>УРОН</th><th>ДИСТАНЦИЯ</th><th>ПЕРЕЗАРЯДКА</th><th>ЭКИПАЖ</th><th>ПРОЧНОСТЬ*</th></tr>
<tr><td>Баллиста</td><td>8</td><td>1к20+10</td><td>40/160 ярдов</td><td>5 раундов</td><td>11</td><td>40</td></tr>
<tr><td>Котел с маслом</td><td>3</td><td>Раздел «Масло»</td><td>5 ярдов</td><td rowspan="2">10 раундов</td><td>4</td><td>20</td></tr>
<tr><td>Требушет</td><td>20</td><td>8к10+10</td><td>100/500 ярдов</td><td>8 - 16</td><td>100</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>МАШИНЫ</th><th>ХД</th><th>УРОН</th><th>ЭКИПАЖ</th><th>ПРОЧНОСТЬ*</th></tr>
<tr><td>Осадная башня</td><td>33</td><td>-</td><td>200</td><td>400</td></tr>
<tr><td>Таран</td><td>16</td><td>3к10</td><td rowspan="2">Варьируется</td><td>240</td></tr>
<tr><td>Осадная Лестница</td><td>12</td><td>-</td><td>30</td></tr>
</table>

*Прочность – это ХП сооружения. Передвижение сооружений за раунд: 5 ярдов (Люди), 10 ярдов (Животные). Добавляется +1 ярд за каждое животное.



СТАТ-БЛОКИ

КЛАСС ДОСПЕХА
Класс Доспеха (КД) объясняется ранее в правилах.

АТАКИ
В разделе Атаки перечислены количество атак существ и урон, который они наносят.

ХД
Хит-дайс - это количество кубиков (к6), брошенных для определения ХП отдельного существа.

БОНУС АТАКИ
Бонус атаки – это модификатор, который прибавляется к броску попадания.

СПАСБРОСОК
Спасбросок - это число на к20, с которым существо должно сравняться или превысить, чтобы избежать угрозы или уменьшить ее эффект. Спасбросок найден путем вычитания ХД существа из 19. Например, существо с 4 ХД имеет спасбросок 15 (минимум 2).



ЖИВОТНЫЕ

АКУЛА

КД: 13
АТАКА: Укус (3к10+6)
БОНУС АТАКИ: +9
ХД: 21
СПАСБРОСОК: 2

БОЕВОЙ КОНЬ

КД: 11
АТАКА: Копыта (1к12+4)
БОНУС АТАКИ: +4
ХД: 3
СПАСБРОСОК: 16

БУРЫЙ МЕДВЕДЬ

КД: 11
ДВЕ АТАКИ: Когти и Укус (1к12+4)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 6
СПАСБРОСОК: 13

БЫК

КД: 11
АТАКА: Таран (1к8+3)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 3
СПАСБРОСОК: 16

ВЕРБЛЮД

КД: 12
АТАКИ: Плевок и Укус (1к4 30’)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 3
СПАСБРОСОК: 16

ВОЛК

КД: 13
АТАКА: Укус (2к4+2)
БОНУС АТАКИ: +4
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

ГЕПАРД

КД: 12
АТАКА: Укус (1к8+2)
БОНУС АТАКИ: +4
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

ГИЕНА

КД: 11
АТАКА: Укус (1к6)
БОНУС АТАКИ: +4
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

ГОРИЛЛА

КД: 13
ДВЕ АТАКИ: Удар и Укус (1к6+2)
БОНУС АТАКИ: +6
ХД: 6
СПАСБРОСОК: 13

ГОРНЫЙ КОЗЕЛ

КД: 11
АТАКА: Таран (1к8+3)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 4
СПАСБРОСОК: 15

ДИКОБРАЗ «Братик»

КД: 8
АТАКА: Иглы (1к8 Дальность 60’)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 1
СПАСБРОСОК: 18

ЕЗДОВОЙ КОНЬ

КД: 10
АТАКА: Копыта (1к8+3)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

ЗМЕЯ

КД: 14
АТАКА: Укус (1к6)
БОНУС АТАКИ: +6
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

КАБАН

КД: 11
АТАКИ: Клыки и Таран (1к8)
БОНУС АТАКИ: +3
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

КИТ

КД: 12
АТАКА: Таран (5к20+10)
БОНУС АТАКИ: +15
ХД: 35
СПАСБРОСОК: 2

КОРОВА

КД: 15
АТАКА: Таран (1к6+4)
БОНУС АТАКИ: +6
ХД: 3
СПАСБРОСОК: 16

КРОКОДИЛ

КД: 12
АТАКА: Укус (1к10+2)
БОНУС АТАКИ: +4
ХД: 3
СПАСБРОСОК: 16

ЛЕВ

КД: 12
АТАКИ: Укус и Когти (1к8+3)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 5
СПАСБРОСОК: 14

ЛОСЬ

КД: 10
АТАКИ: Таран и Копыта (1к8+3)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

МЕДВЕДЬ ГРИЗЛИ

КД: 11
ДВЕ АТАКИ: Укус и Когти (1к8+2)
БОНУС АТАКИ: +3
ХД: 3
СПАСБРОСОК: 16

МУЛ

КД: 10
АТАКА: Копыта (1к4+2)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

НОСОРОГ

КД: 11
АТАКА: Таран (1к12+5)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 8
СПАСБРОСОК: 11

ОЛЕНЬ

КД: 13
АТАКА: Укус (1к4)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 1
СПАСБРОСОК: 18

ОРЕЛ

КД: 12
АТАКА: Когти (1к4+2)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 1
СПАСБРОСОК: 18

ПАНТЕРА

КД: 12
АТАКИ: Укус и Когти (1к6+2)
БОНУС АТАКИ: +4
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

ПАУК

КД: 12
АТАКА: Укус (1к4)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 1
СПАСБРОСОК: 18

ПОНИ

КД: 10
АТАКА: Копыта (1к8+2)
БОНУС АТАКИ: +4
ХД: 2
СПАСБРОСОК: 17

ПУМА

КД: 13
АТАКА: Укус (1к8+3)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 3
СПАСБРОСОК: 16

РОЙ КРЫС

КД: 10
АТАКА: Укусы (1к12)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 4
СПАСБРОСОК: 15

РОЙ ПИРАНИЙ

КД: 12
АТАКА: Укусы (1к12+2)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 10
СПАСБРОСОК: 9

РОСОМАХА

КД: 10
АТАКА: Когти и Укус (1к4)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 1
СПАСБРОСОК: 18

СКОРПИОН

КД: 11
АТАКА: Жало (1к8)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 1
СПАСБРОСОК: 18

СЛОН

КД: 12
АТАКИ: Таран и Топтание (1к20+10)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 13
СПАСБРОСОК: 7

ТИГР

КД: 12
АТАКИ: Укус и Коготь (1к10+3)
БОНУС АТАКИ: +5
ХД: 6
СПАСБРОСОК: 13

ТУР

КД: 11
АТАКА: Таран (2к8+5)
БОНУС АТАКИ: +7
ХД: 7
СПАСБРОСОК: 12

ЧЕРЕПАХА

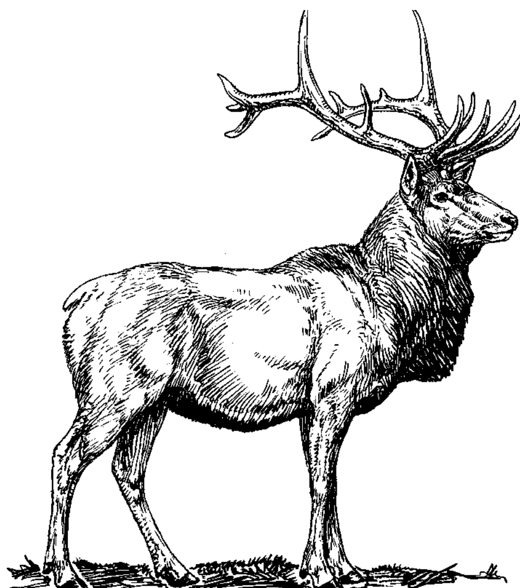
КД: 14
АТАКА: Укус (1к6+2)
БОНУС АТАКИ: +2
ХД: 5
СПАСБРОСОК: 14

ШАКАЛ

КД: 12
АТАКА: Укус (1к4-1)
БОНУС АТАКИ: +1
ХД: 1
СПАСБРОСОК: 18

ЯГУАР

КД: 13
АТАКИ: Укус (1к8+5)
БОНУС АТАКИ: +4
ХД: 3
СПАСБРОСОК: 16



НАСЕКОМЫЕ

РОЙ КОМАРОВ

КД: 12
АТАКА: Укусы (1к6+2)
БОНУС АТАКИ: +10
ХД: 4
СПАСБРОСОК: 15



РОЙ ОС

КД: 12
АТАКИ: Жало (1к8+2)
БОНУС АТАКИ: +10
ХД: 5
СПАСБРОСОК: 14

РОЙ САРАНЧИ

КД: 12
ХД: 6
СПАСБРОСОК: 13

ЛЮДИ

Здесь не будет стат-блоков для людей, т.к. люди по характеристикам являются теми же персонажами, разве что не игровыми (очевидно). Ведущему не стоит бояться создавать их на ходу (игроки в это время отдохнут, как и вы). Вот рекомендации от нас по созданию НПС, чтобы минимизировать потерю темпа:

1. Раздел Создание Персонажа (не используйте перебросы для характеристик)
2. Узнать уровень НПС броском 1к12 и записать соответствующие уровню преимущества.
3. Если необходимо именно сейчас узнать сколько у него монет в кармане, то бросить 3к6. Какой металл монеты будет, решать вам, но вряд ли у чернорабочего будут золотые.
4. Использовать таблицу Виды Деятельности, что находится ниже, если неизвестно (или необходимо узнать) чем он занимается.
5. Благодаря пониманию, чем он занимается и как живет, выдать снаряжение.

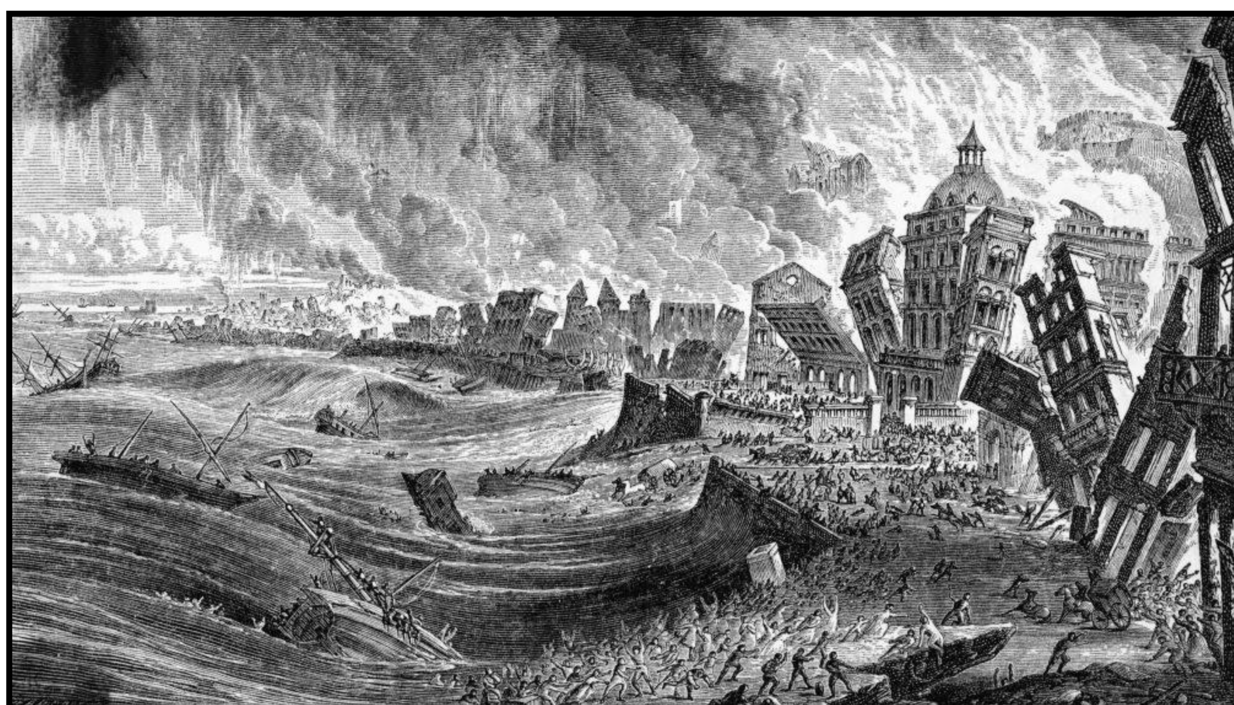


ВЕДУЩЕМУ

Здесь находятся рекомендации и таблицы для вдохновения ведущего.

К	СОБЫТИЯ				
2	Засуха	15	Набег	28	Туманы
3	Эпидемия	16	Пропажа людей	29	Отравление
4	Восстание	17	Нападение животных	30	Падение метеорита
5	Землетрясение	18	Рои насекомых	31	Излучение
6	Цунами	19	Новое подземелье	32	Новое государство
7	Лавина/Оползень	20	Вторжение	33	Затмение
8	Торнадо	21	Голод	34	Град
9	Наводнение	22	Открыта новая земля	35	Мир
10	Аномальная жара	23	Смерть правителя	36	Аномальный мороз
11	Маршрут заблокирован	24	Новое существо	37	Изменение климата в холодную сторону
12	Маршрут опасен	25	Исчезновение вида	38	Изменение климата в жаркую сторону
13	Истощение ресурса	26	Новая технология	39	Штормы
14	Война	27	Новая гильдия	40	Переброс, но теперь результат будет глобальным

Частоту событий и как вычислять в какой день или с какого дня (длительность) они произойдут, рекомендуем ведущему определиться самому. Таким образом ведущий настроит игру так, как ему угодно.



К100	СОДЕРЖИМОЕ ЗДАНИЯ/ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ						
1	Апотекарий	26	Картограф	51	Ополчение	76	Косторез
2	Мясник	27	Пекарь	52	Таксидермист	77	Ведьма
3	Кузнец	28	Ювелир	53	Аукцион	78	Морг
4	Бронник	29	Ткач	54	Школа	79	Логово
5	Вор	30	Столяр	55	Академия	80	Благородный
6	Алхимик	31	Сапожник	56	Рыбак	81	Берсерк
7	Цветник	32	Кожевник	57	Зоомагазин	82	Корзинщик
8	Охотник	33	Лавочник	58	Табачная	83	Лозаплет
9	Музей	34	Оружие	59	Купец	84	Путешественник
10	Почта	35	Доспехи	60	Тюрьма	85	Мусорщик
11	Конюшня	36	Ростовщик	61	Суд	86	Барахолка
12	Таверна	37	Книжная	62	Ратуша	87	Гадалка
13	Игровой салон	38	Гробовщик	63	Казарма	88	Зверолов
14	Ремонтник	39	Театр	64	Пыточная	89	Стражник
15	Ломбард	40	Гончар	65	Пивовар	90	Наёмник
16	Травы	41	Художник	66	Винодельня	91	Бар
17	Благовония	42	Храм	67	Инженер	92	Лодочник
18	Фрукты	43	Приют	68	Проводник	93	Ученый
19	Овощи	44	Притон	69	Зоопарк	94	Гостиница
20	Сушеное мясо	45	Трапезная	70	Стекольщик	95	Моряк
21	Помойка	46	Бордель	71	Скульптор	96	Банк
22	Писец	47	Лаборатория	72	Литейщик	97	Игрушечник
23	Каменщик	48	Святилище	73	Налоговая	98	Баня
24	Канатчик	49	Плотник	74	Старатель	99	Психбольница
25	Портной	50	Клуб	75	Строитель	100	Барак



ГЕНЕРАТОР ЗАДАНИЙ

К	ВИД ЗАДАНИЯ
1	Освобождение
2	Защита
3	Соревнование
4	Захват
5	Доставка
6	Поиск
7	Охрана
8	Обучение
9	Ремесло
10	Сделка
11	Проверка
12	Слух
13	Подготовка
14	Раздача
15	Охота
16	Охота за головой
17	Исследование
18	Набор в ополчение
19	Набор в гильдию/отряд
20	Нелегальная деятельность

К	ОПЛАТА
1	Освобождение
2 – 5	Защита
6	Соревнование
К	**СЛОЖНОСТЬ**
1	Легко
2	Средне
3	Сложно
4	Невозможно
К	**ОПАСНОСТЬ**
1	Безопасно
2	Опасно
3	Очень опасно
4	Смертельно
К	**ДИСТАНЦИЯ**
1	Близко
2	Недалеко
3	В пределе области
4	В пределе региона
5	Соседний регион
6	Другой континент

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

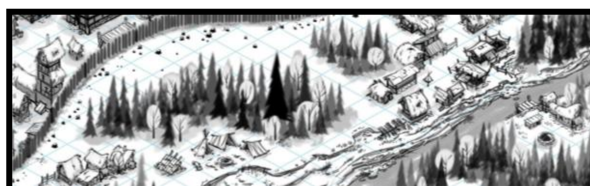
- Для **подземелий**, **поселений** и **масштабных боев** используйте карты, где 1 клетка = 10’.
- Для **дикой местности** используйте карты, где 1 гекс[9] = 6 миль.
- Для **малых стычек** используйте карты, где 1 клетка = 5’.
- Для **морских боев** используйте карты, где 1 клетка = 10 ярдов.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

В нашей игре, мы не используем готовые распечатанные листы персонажей (даже если и красиво), т.к. они отнимают много свободы. Пусть игроки попробуют использовать для своего персонажа обычную тетрадь в клетку для индивидуального удобства.

Далее будут рекомендации к тому что должно быть в листе персонажа:

Имя; Рост; Вес; Возраст; Очки Опыта; Очки Навыков (если вы используете учителей); Уровень; Сила, Ловкость, Телосложение и их Модификаторы; ХП; текущие ХП; КД; спасброски: Паралич, Яд, Дыхание; Очки Нагрузки; Нагрузка; вся информация про скорость; Кошелек; Атаки (урон, дистанция, бонус атаки); Снаряжение; Навыки: Лазание, Выживание, Ловкость рук, Скрытность, Инженерия (укажите количество точек после навыка в соответствии с их шансом. Например, у навыка Лазание шанс 2-к-6, а значит точек будет две)); Так же, как и с навыками можете указать точками сколько сейчас есть рационов и воды (1 порция = 1 точка); Ездовое животное, его характеристики, нагрузка и скорость (если вам повезло купить коня).



[9] Гекс – шестиугольник.